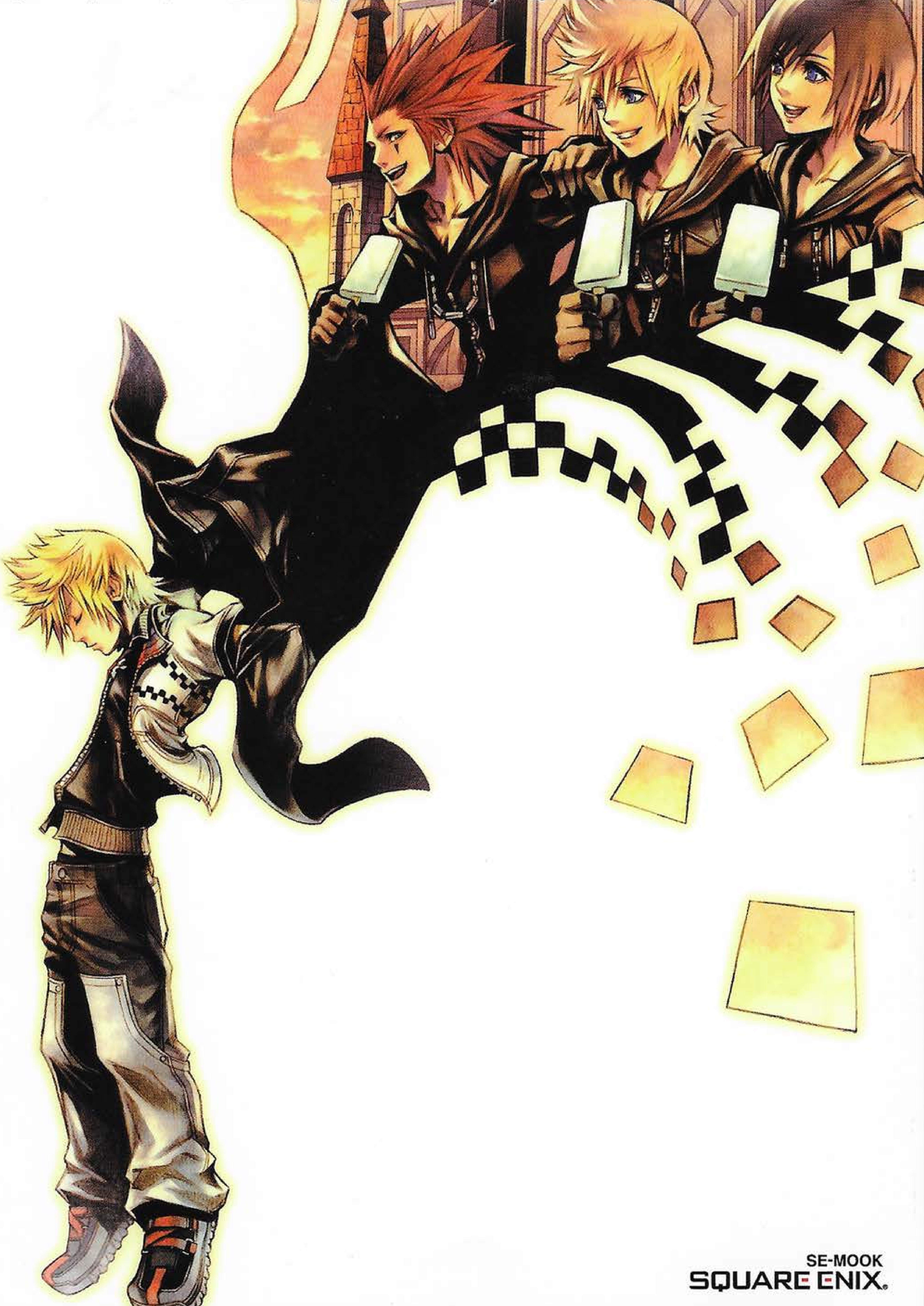
KINGDOM HEARTS 358/2 Days

ULTIMANIA®
アルティマニア

KINGDOM HEARTS 358/2 Days ULTIMANIA
Edited by Studio BentStuff
Published by SQUARE ENIX



SE-MOOK
SQUARE ENIX.



KINGDOM HEARTS 358/2 Days

ULTIMANIA

キングダム ハーツ 358/2 Days アルティマニア

『キングダム ハーツ』シリーズの物語の流れ

キングダム ハーツ

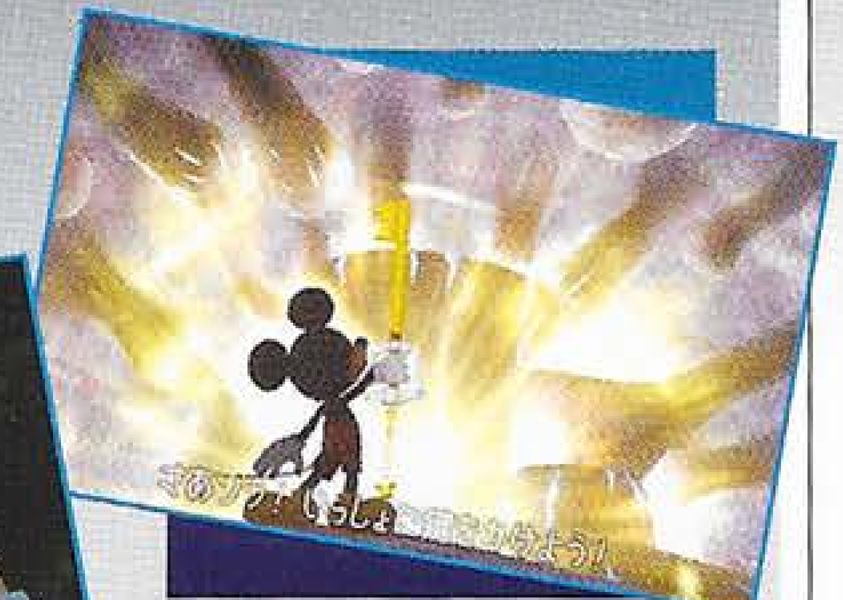
この世に存在する無数のワールドが、悪しき者の手で闇に飲まれつつあった。キーブレードに選ばれし少年ソラは、光と仲間を信じる心を武器に、ハートレスたち闇の軍勢に立ち向かう。



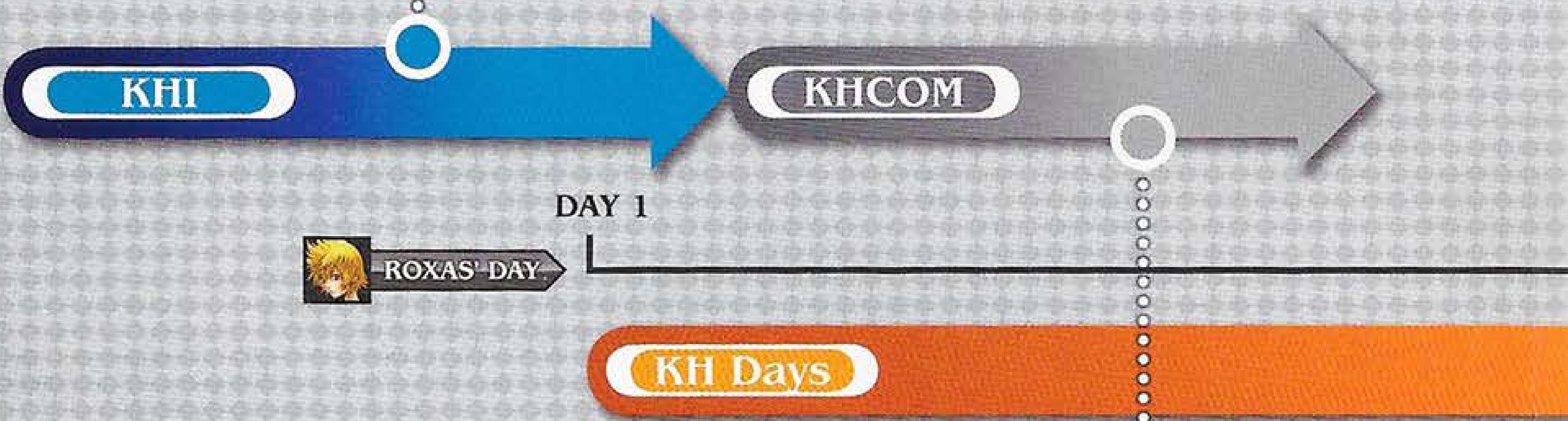
↑ソラ、リク、カイリは仲良し3人組だったが、住んでいた世界が闇に飲まれ、離ればなれになってしまう。

↓キーブレードを手にして、途中で出会ったドナルドやグーフィーと一緒に、あちこちの世界をまわるソラ。





↑黒幕を倒したソラと、彼と同じく光の勇者である王様は、“キングダムハーツ”の鍵穴を閉じて世界を救う。



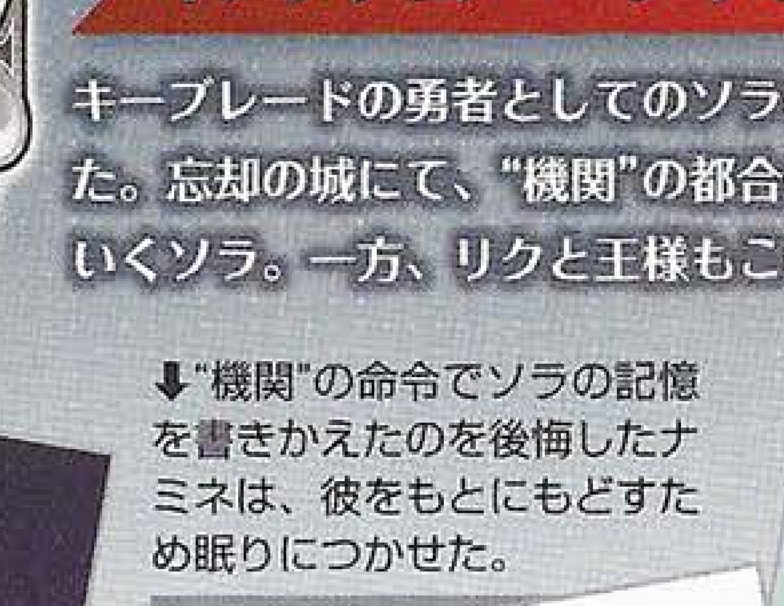
キングダム ハーツ チェイン オブ メモリーズ

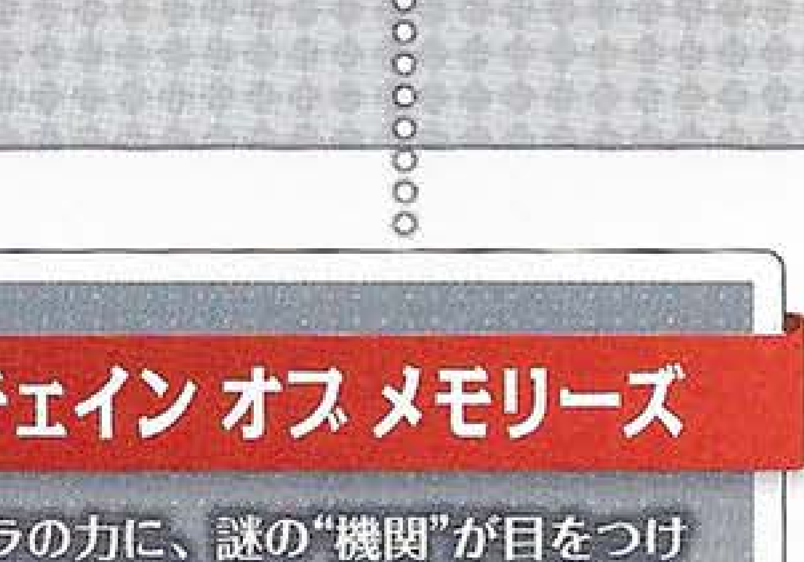
キーブレードの勇者としてのソラの力に、謎の“機関”が目をつけた。忘却の城にて、“機関”の都合の良いように記憶を変えられていくソラ。一方、リクと王様もこの城を訪れていた。



↑リクと王様を捜して旅するなか、黒コートの男マールーシャによって忘却の城へ誘いこまれるソラたち。

↓“機関”の命令でソラの記憶を書きかえたのを後悔したナミネは、彼をもとにもどすため眠りにつかせた。





↑ソラをナミネにまかせ、ディズという男の助言で己の内なる闇と戦ったリクは、王様と一緒に城を出る。

キングダム ハーツII

トワイライトタウンにて、残り1週間の夏休みを満喫する少年ロクサス。彼の幸せな"夢"が終わるとき、ソラは1年の眠りから目覚め、ドナルドやグーフィーとともにふたたび冒険をはじめる。



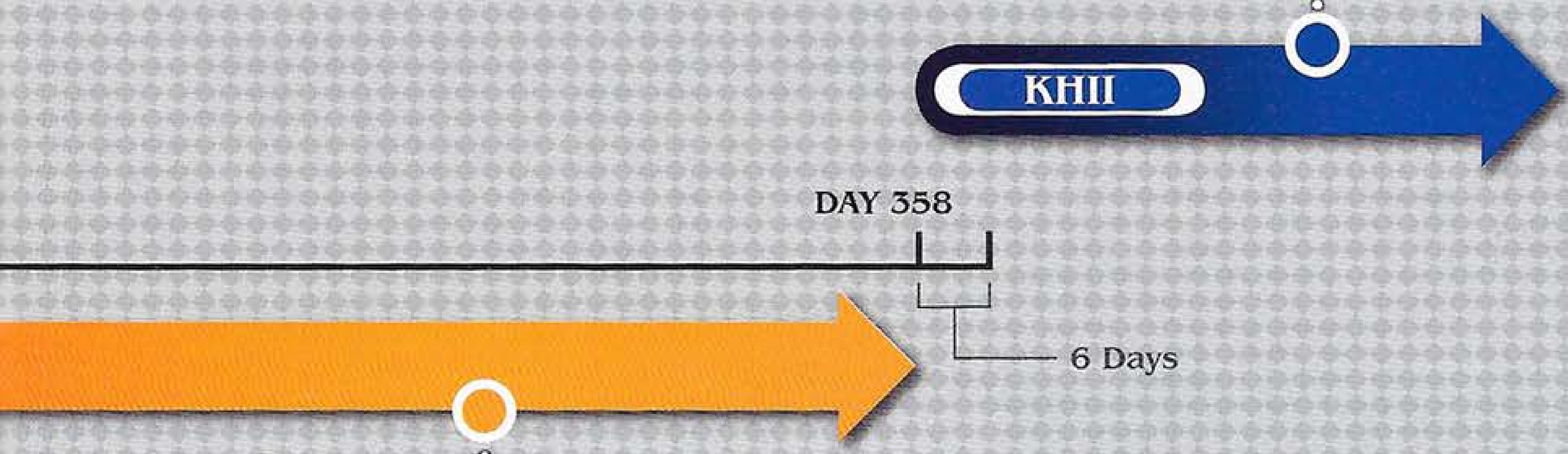
⬆ソラのことを何度も夢に見るうち、自分の正体に気づいていくロクサス。やがてソラと対面した彼は……。

⬇目覚めたソラたちは、忘却の城でのことを思い出せぬまま、新たな危機にさらされた世界を救いに乗り出す。





⬆ハートレスにつづく脅威、ノーバディ。その集団であるⅫ機関が、ソラたちの前に立ちはだかる。



キングダム ハーツ 358/2 Days

PROLOGUE プロローグ

断片的によみがえる記憶。
なつかしい声、波の音、友とのあたたかな日々。
しかしそれはいつも、波間のしぶきのごとく、
つかもうとしてもはかなく消えてしまう。
心を持たず記憶にすがる存在、ノーバディであるはずなのに、
どうしても思い出せない、人間だったころの自分。

なぜ自分はここにいるのか？　なぜキーブレードが使えるのか？
そんな疑問を覚えはじめたのは、いつごろだろう？

すべてはあのとき——
"機関"に入ってから7日目に、
彼女と出会ったのがはじまりだった……。





WELCOME TO KINGDOM HEARTS 358/2 Days ULTIMANIA!!

ウソのような本当の話をひとつ――

本書の制作が佳境を迎え、心が折れそうになるくらいツラい状況で徹夜をしていた僕は、会社近くのコンビニで夜食を買い、キャンペーンのクジを1回だけ引いた。

すると、見事に当たりのカードを引き当てたのだが、その賞品はといえば、なんとあの水色の棒アイス！

ゲーム中のものとそっくりな棒アイスが当たったことを天からの激励のように感じた僕は、"あたり"の棒を大切にとっていたロクサスのように、"あたり"のカードを机の端に飾って心の支えにし、なんとか最後の山を乗り越えたのだった。

そんなふうに、水色の棒アイスが特別な役割を果たしてくれた本書――みなさんにも"あたり"の棒のように喜んでいただけたら、そしてロクサスたちがアイスを食べるくらいのペースで何度も活用していただけたらうれしいです。

スタジオベントスタッフ
山下　章

キングダム ハーツ 358/2 Days アルティマニア CONTENTS





※本書では『キングダム ハーツ』シリーズの各作品を以下の略号で記しています

KH I……『キングダム ハーツ』
KH I FM……『キングダム ハーツ ファイナル ミックス』
KHCOM……『キングダム ハーツ チェイン オブ メモリーズ』
KH II……『キングダム ハーツII』
KH II FM……『キングダム ハーツII ファイナル ミックス』
KH Re：COM……『キングダム ハーツ Re:チェイン オブ メモリーズ』
KH II FM+……『キングダム ハーツII ファイナル ミックス+』
KH Days……『キングダム ハーツ 358/2 Days』
KH コーデッド……『キングダム ハーツ コーデッド』
KH BbS……『キングダム ハーツ バース バイ スリープ』
KH III……『キングダム ハーツIII』
『KH』シリーズ……『キングダム ハーツ』シリーズ

CHAPTER 3

CHAPTER 4

CHAPTER 5

CHAPTER 6

物語を知るための KEY WORD（キーワード）

本作には、キーブレードやハートレスといった独自の用語がいくつも登場する。『KH』シリーズがはじめての人もそうでない人も、まずはここを読んで物語の基礎知識を身につけよう。

キーブレード

闇の存在「ハートレス」から心を解放したり、各ワールドの"心"へ通じる扉の鍵穴を開閉したりできる、鍵の形をした武器。キーブレードに選ばれし者のみ、使うことが可能。『KHⅠ』の主人公ソラは、これを用いて闇から世界を救ったため「光の勇者」と呼ばれるが、キーブレードの使い手がかならずしも光の力や正しき心を持つとはかぎらない。



⬅XIII機関員のロクサスが主役の本作では、ハートレスから心を回収する目的で用いられる。

いろいろなキーブレード



ひとりが手にできるキーブレードは基本的には1本。キーチェーンをつけかえると、名前や形状、能力が変わる。

これまでに登場したキーブレード使い



ソラ

これまでの『KH』シリーズの主人公。キーブレードの力で各ワールドの鍵穴を閉じ、世界を救った。



リク

ソラより先にキーブレードに選ばれた少年。闇に落ちてキーブレードを失うも、己を見つめ直して真の勇者となっていく。



ロクサス

今作の主人公で、ソラとは特別な関係にある。『KHⅡ』ではキーブレードを2本同時にあつかっていたが……？



王様

ソラと同じく光の勇者だが、使っているキーブレードは闇の世界で手に入れたもの。



⬅『KHⅡ』の終盤ではカイリもキーブレードを使って戦った。

ハートレスとノーバディ

人の心が闇にとらわれてしまうと、ハートレスというものが生まれる。ハートレスは闇の世界の住人であり、知能はないが本能的にありとあらゆる"心"を求め、人や生き物を襲っては仲間を増やしていく。

一方、ハートレスとなった者の抜け殻が独自に動き出したのが"存在しないもの"ノーバディだ。ノーバディは強い意志の持ち主がハートレス化したさい、まれに誕生する。能力的にはハートレスより高いものの、いずれは闇に溶け去る運命にある。



←ノーバディのなかでもとくに強力で、人間の姿を保っているのが、ロクサスたちXIII機関員。



→「集めた心と一体化する」というXIII機関の目的のため、ロクサスはハートレスと戦う。

ハートレス

自然発生した「ピュアブラッド」、人工的に作られ印が刻まれた「エンブレム」にわかれ、後者からのみハートを集められる。



ノーバディ

一般のノーバディは、ハートレスマークが上下逆さになったような印を身体に持ち、XIII機関のような、より強い存在に従う。



"キングダムハーツ"

すべての心が回帰すると言われる、あらゆる心の集合体。『KH I』では"世界の心のキングダムハーツ"が登場したが、『KH II』および今作では、XIII機関が生み出そうとしている"人の心のキングダムハーツ"が物語に関わってくる。



←ロクサスが集めたハートでキングダムハーツは作られていく。

忘却の城

光と闇のはざまの世界に建つ、XIII機関の研究拠点のひとつ。『KHCOM』でソラは、XIII機関のマールーシャにここへ誘いこまれて記憶を変えられ、その修復のためポッドで眠りについた。機関の成立前から存在し、多くの謎が隠されている。



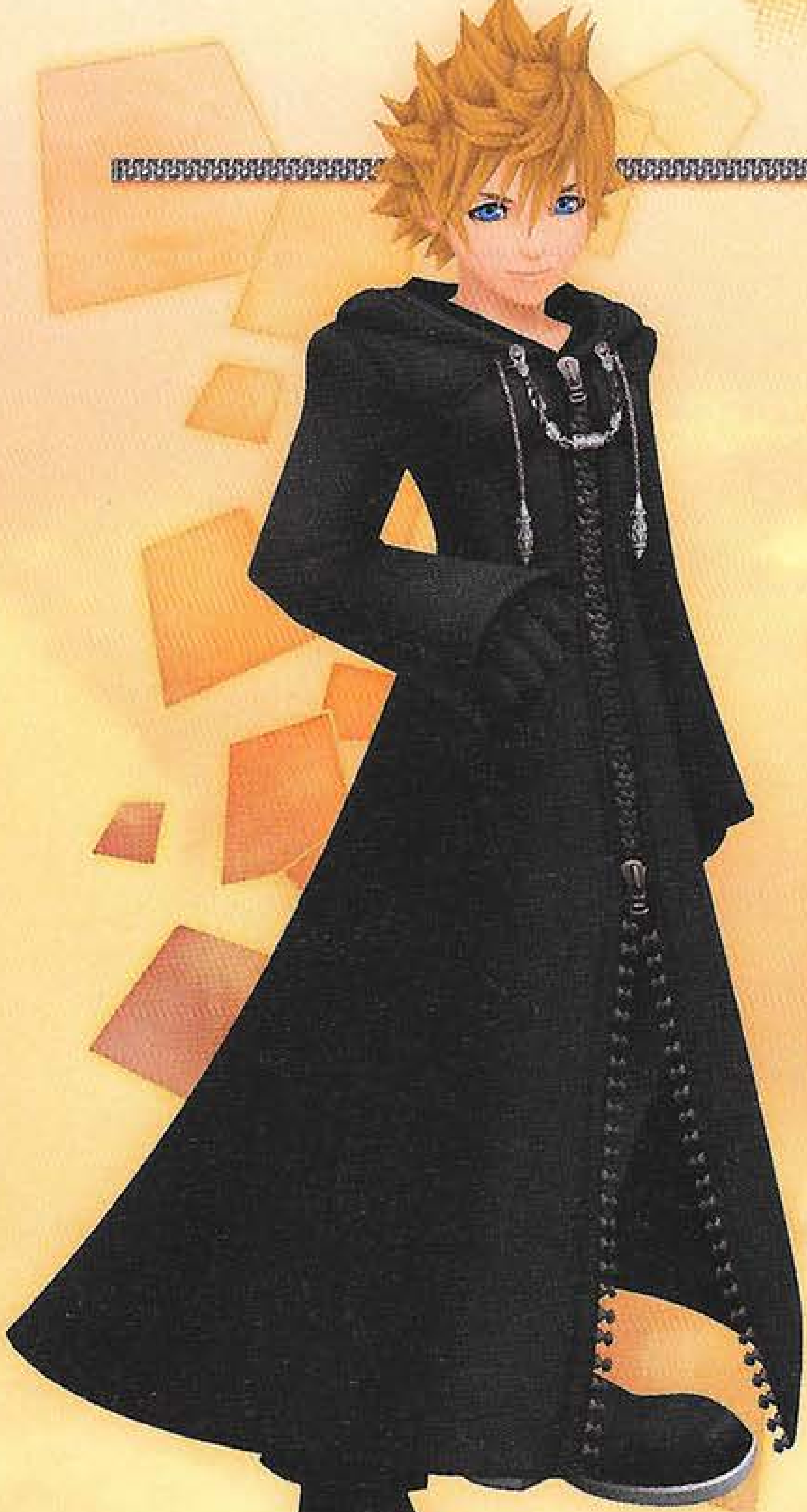
←ロクサスやシオンの正体を解明するカギがここに……。

MAIN CHARACTER

メインキャラクター

ロクサス

Roxas



「"ソラ"って何なんだ？　俺は……俺はいったい何者なんだ？」

自分の正体は何なのか？ 疑問を抱えたまま戦う少年

13番目のメンバーとして機関に迎えられた少年。「闇の世界の住人」「心はないが人間だったころの記憶はある」といったことがノーバディの特徴であるはずなのに、自分が何者かわからず、人間のような感情を見せながら光の力でキーブレードをあやつる。機関の命令にただ従うだけの毎日に、やがて疑問を抱いていくことに。



⬆新入りの少女シオン、教育係のアクセルと3人で、親友とも言うべき関係を築いていくが……。

SECRET FILE about Roxas

勇者からわかたれた特別なノーバディ

ロクサスは光の勇者ソラと密接に関わる存在。『KHⅡ』では当初、自分をトワイライトタウンで暮らすふつうの少年だと思いこんでおり、ソラの記憶がもどる過程で、XIII機関の一員だった事実を思い出していった。本作では、そんな彼の機関員時代が語られるのだ。



⬅ハイネたちと遊んでシーソルトアイスを食べる楽しい夏休みは、ソラが目覚めるまでのあいだだけ許された、いつわりの時間だった。



➡ソラのハートレス化が原因で誕生したロクサスは、自分のことを何も知らぬまま、ゼムナスの手で機関へといざなわれる。

アクセル

Axel

謀略と友情のはざまで揺れる機関の切れ者

道化師めいた風貌とふざけた態度の奥に真意を隠す、XIII機関のNo.8。機関のブレーンであるサイクスと結託し、とある思惑にもとづいて動いていたが、ロクサスやシオンの世話を焼くうちに、自分のなかに迷いが生じていく。



←ロクサスと一緒に過ごすなかで、己に心があるかのような感覚を抱きはじめる。



➡同志と認めぬ者ならば機関員でも笑いながら手にかける、残酷な一面も。

「ちゃんと記憶しとけ。俺たちは親友だ」





シオン

Xion

「あたしは、ふたりと、一緒にいたい」

フードの奥に素顔を秘めた"14番目"の機関員

ロクサスから6日遅れて機関に加入した新人。「XIII機関の14番目」という特殊な位置づけで、その正体を知るのは一部の者のみ。「昔の記憶がない」「キーブレードが使える」など共通点の多いロクサスと友情を深めていくが？



←ソラの大切な人であるカイリによく似た風貌をしているが、そこに重大な秘密が……。

ORGANIZATION XIII

XIII機関

ノーバディのなかでもとくに強い力を持つ者たちの集団――XIII機関。ロクサスもメンバーに名を連ねるこの謎多き組織は、おおいなる野望を果たすべく、日夜「心」の研究をつづけている。



機関員リスト

No.	Name	名前
No.I	XEMNAS	ゼムナス
No.II	XIGBAR	シグバール
No.III	XALDIN	ザルディン
No.IV	VEXEN	ヴィクセン
No.V	LEXAEUS	レクセウス
No.VI	ZEXION	ゼクシオン
No.VII	SAIX	サイクス
No.VIII	AXEL	アクセル
No.IX	DEMYX	デミックス
No.X	LUXORD	ルクソード
No.XI	MARLUXIA	マールーシャ
No.XII	LARXENE	ラクシーヌ
No.XIII	ROXAS	ロクサス
No.XIV	XION	シオン



機関のなりたち

　昔、心と闇について研究する賢者がいた。そのアンセムという賢者の6人の弟子が、師を追放して結成した組織が、XIII機関の原型だ。最初は単に「機関」と称していたが、ロクサスが加わりメンバーが13人になった時点から「XIII機関」と呼ばれはじめた。



機関員のナンバー

　機関員それぞれが負う数字は、組織に入った順番を示す。No.1～6は、賢者の弟子だった時代から一緒にいる古参のメンバー。



機関員の名前

　機関員の名前には異端の印として「X」が入る。X以外の文字を並び変えると、人間だったころの本来の名前が浮かび上がるのだ。



機関の拠点

　XIII機関は光と闇のはざまの世界に拠点を持つ。通常は「存在しなかった城」におり、目的に応じて忘却の城で活動を行なう。



機関の目的

　心を持たず不完全な存在である機関員たちの目的は、"人の心のキングダムハーツ"を造り、一体化すること。これを考えたのはリーダーのゼムナスだが、彼は各メンバーにその計画を進めさせると同時に、ある部屋の捜索を独自に行なっている。

SUB CHARACTER

サブキャラクター

リク

Riku



ソラとカイリの幼なじみの少年。忘却の城でナミネと出会い、バラバラになったソラの記憶の修復を彼女にまかせたのちは、王様と同様、XIII機関の一員を装いつつ彼らの目的を探っている。



⬆目隠しをしているのは、本人いわく「自分を偽るため」。



ナミネ

Naminé



ソラとソラにつながる者たちの記憶をあやつることができ、「魔女」と呼ばれる少女。XIII機関の命令でソラの記憶をバラバラにしたが、ソラのおかげで自由を得た現在は、彼の記憶の修復に努めている。



⬆目的を果たすうえで障害となるはずのロクサスやシオンを気づかう。

ディズ

Diz

XIII機関に強いうらみを抱く男。機関を倒すためにはソラが必要だと考えてナミネに協力しているものの、本来の目的である「復讐」の邪魔になるなら、彼女を切り捨てることもいとわない。



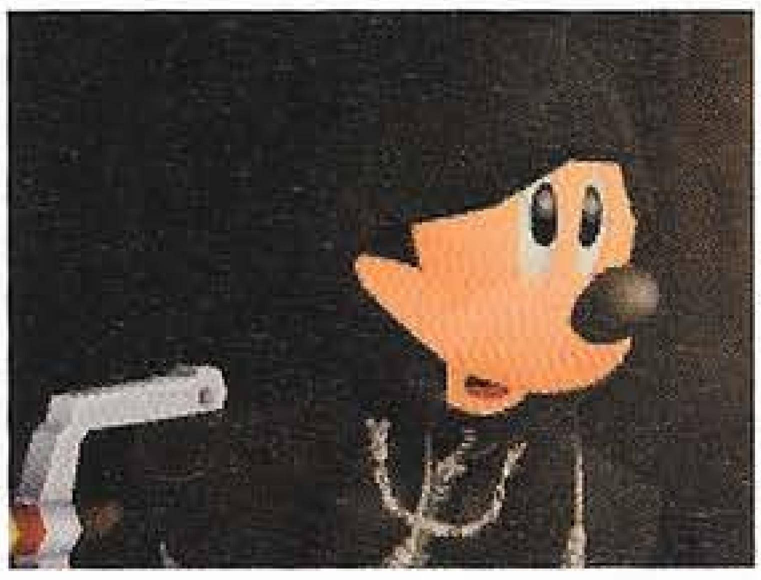
⬆ノーバディを見くだし、ともに行動するナミネにも冷たい態度をとる。

王様

King Mickey



この世界すべてを見守る偉大な人物。キーブレードをあやつる光の勇者で、かつてはソラと協力して闇の世界の扉を閉じた。忘却の城でリクを助けたのちは、XIII機関を追っている。



⬅道中ではぐれたリクとひさびさに再会し、決意を聞く。

物語のカギをにぎる者たち

ソラ

Sora



闇に飲まれゆく世界を救った、光の力を持つキーブレードの勇者。忘却の城でXIII機関の陰謀にハマって記憶を書きかえられてしまい、現在は記憶の修復を待って眠りについている。



⬆ロクサスはソラの記憶を、そうとは知らずに幾度も見ることになる。

カイリ

Kairi



ソラとリクから大切に想われ、彼らのなかで重要な位置を占める少女。光輝く心を持つがゆえ、かつては闇の勢力に狙われた。ナミネと対をなす存在で、シオンにも容姿が似ているが？



⬅ロクサスもシオンも、カイリの存在を無意識に感じ取る。

WORLD CHARACTER

各ワールドのキャラクター

ロクサスが任務で訪れるワールドには、ディズニー作品や『KH』シリーズでおなじみのキャラクターたちが多数登場する。それらの面々をワールド別に紹介しよう。





Twilight Town トワイライトタウン



Hayner ハイネ



登場ミッション 07 23 37 92

思い立ったらすぐ実行する行動派の少年。オレットやピンツと仲良しで、ふたりを引っ張るリーダー的存在でもある。

Olette オレット



登場ミッション 07 23 37 92

しっかり者の女の子。仲の良いハイネやピンツの世話を焼くことが多い。

Pence ピンツ



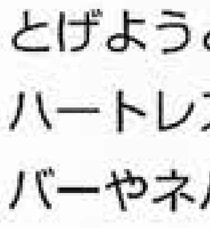
登場ミッション 07 23 37 92

ハイネやオレットと仲良しの男の子。街のウワサに通じており、トワイライトタウンで起こる不思議な現象について調べている。



アグラバーとネバーランドで登場するキャラクター

Pete ピート



登場ミッション 21 24 58 77 78

ハートレスを使って世界征服を成しとげようと考えている乱暴者。まずはハートレスの数を増やすべく、アグラバーやネバーランドで悪事を働く。



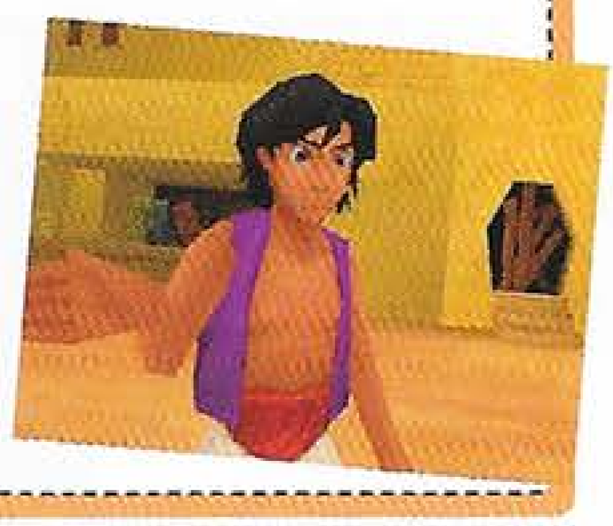


Agrabah
アグラバー



Aladdin
アラジン
登場ミッション 15 16 32

下町に住んでいた心の優しい青年。かつてランプの魔人ジーニーの力を借りて、アグラバーを救った。それ以来、ジャスミンと幸せに暮らしてきたが、最近は砂嵐の被害を受けた街の修復に追われている。



Jasmine
ジャスミン
登場ミッション 15 16 32

アグラバーの王女。かつて王宮を抜け出したときに下町でアラジンと出会い、彼と身分を越えた愛をはぐくんでいる。

Abu
アブー
登場ミッション 16 24

アラジンの大事な親友であるサル。手クセが悪く、宝物を見るとすぐ取ってしまう。

Genie
ジーニー
登場ミッション 24 32

無敵の力を誇る、とびきり陽気なランプの魔人。親友のアラジンのおかげで自由の身となり、じゅうたんと一緒に旅行に出た。

Magic Carpet
じゅうたん
登場ミッション 24 32

意思や感情を持った、空飛ぶじゅうたん。ジーニーとともに旅行に出かけている。

Beast's Castle
ビーストキャッスル



Beast
ビースト
登場ミッション 27 29 43 50 83

わがままで乱暴だったため、城や家臣もろとも魔女の呪いを受け、見た目恐ろしい野獣の姿へと変えられてしまった王子。ベルと出会ったことで、真の優しさと愛に目覚めはじめたはずだったが……？



Belle
ベル
登場ミッション 38 50 83

物語のような冒険にあこがれている美しい女性。ビーストと暮らすうち、みにくい姿の彼に隠された優しさに気づき、想いを寄せるようになった。最近は、ビーストとなかなか会えないことに悩んでいる。



Cogsworth
コグスワース
登場ミッション 28 31 38 83

魔女の呪いで置時計の姿に変えられた城の執事長。ビーストとベルの仲を案じている。

Lumiere
ルミエール
登場ミッション 27 29 38 83

ビーストとともに魔女の呪いを受け、燭台に変えられてしまった、城の給仕長。

OLYMPUS COLISEUM オリンポスコロシアム

Olympus Coliseum

ヘラクレス

Hercules

登場ミッション 36 39 46 61

力強さと心の優しさを兼ね備えた"真の英雄"。オリンポスコロシアムで開催される闘技大会で無敵を誇る。愛称はハーク。



フィル

Philoctetes

登場ミッション 36 39 46 61 73

ヘラクレスを真の英雄へと鍛え上げた名トレーナー。ロクサスのことを弟子志願者だとカンちがいして、何かとトレーニングをさせようとする。「〜は二言」と前置きしてからアドバイスするクセがあるが、実際には二言で言った試しがない。



HALLOWEEN TOWN ハロウィンタウン

Halloween Town

ジャック・スケリントン

Jack Skellington

登場ミッション 42 45 52 62 66

毎年のハロウィンを取り仕切る、恐怖と悪夢の王。どうしたら誰もがふるえ上がるようなとびっきりのハロウィンが作れるか、いつも頭を悩ませている。



ゼロ

Zero

登場ミッション 45 52

ジャックのペットで、実体を持たない幽霊犬。カボチャの形をしたオレンジ色に光る鼻を持ち、ハートレスの居場所をもかぎわける。

フィンケルスタイン

Dr.Finklestein

登場ミッション 45 62 66

電動式車イスに乗っているヘンクツな天才科学者。発明が得意で、ジャックのアイデアをもとにさまざまなものを作り出す。

ロック&ショック&バレル

Lock & Shock & Barrel



登場ミッション 42 45 52 62 66

つねに3人で行動している小鬼たち。ロクサスを見かけるたびにカボチャの爆弾を投げつけて楽しんでいるが、イタズラが大好きなだけで悪気はない。

Wonderland
ワンダーランド



The Queen of Hearts
ハートの女王
登場ミッション 57 65

不思議の国を治めている女王。絶えず周囲にいばり散らしており、口ごたえする者はすぐに首をはねてしまう。大勢のトランプ兵を従え、自分を驚かせた「あやしい3人組」を捜させている。



The White Rabbit
白うさぎ
登場ミッション 47 57

ハートの女王に仕える家来。懐中時計を手に、忙しそうに走りまわっている。

Card Soldier(Heart)
ハートのトランプ兵
登場ミッション 51 57 65

長いヤリを持ち、ハートの女王の命令に忠実に従うトランプの兵士。

The Cheshire Cat
チシャ猫
登場ミッション 51 57 65 69

いつもニヤニヤ笑いを浮かべている奇妙なネコ。不思議の国で起こった出来事にくわしく、ロクサスたちの前に突然現れてはヒントをくれるが、まわりくどく謎めいた言いかたしかしない。



Card Soldier(Spade)
スペードのトランプ兵
登場ミッション 57 65

オノを持ったトランプの兵士。ハートのトランプ兵よりも身分が低い。

Door Knob
ドアノブ
登場ミッション 47

不思議な部屋の扉についたドアノブ。眠ってばかりいて、ロクサスを通してくれない。

Never Land
ネバーランド



Tinker Bell
ティンカー・ベル
登場ミッション 53 58 77 78

ネバーランドに住む妖精の女の子。通称ティンク。ロクサスたちに光の粉をかけ、空を飛べるようにしてくれる。海賊たちの様子をうかがう途中でロクサスと出会う。



Hook
フック
登場ミッション 53 58 77 78

海賊たちの親玉。宝の地図を何枚も見つけ、ネバーランドのあちこちを掘り返している。

Mr.Smee
Mr.スミー
登場ミッション 53 58 77 78

のんびりとした性格の老海賊。フックの忠実な手下のひとりで、フックからの信頼も厚い。

DISNEY SQUARE ENIX

KINGDOM HEARTS 358/2 Days

スリー ファイブ エイト デイズ オーバー ツー

物語のここに注目！

シリーズではじめてソラ以外の人物が主人公となる『KH Days』。そんな本作の見どころとは？

いま明かされる空白の1年

『KH Days』は、『KHⅠ』から『KHⅡ』までの1年を、ソラと対をなす少年ロクサスの視点で描く物語。ロクサスの正体と運命は『KHⅡ』で示されるが、彼がⅩⅢ機関の一員として何を経験し、どんなきっかけで脱退を決意したかは、今作ではじめて明かされる。また、ソラの記憶の回復に1年もかかった理由や、その間リクと王様、ナミネとディズがどのように行動していたかも判明するのだ。



←『KHⅡ』で見覚えのある場面にも、新たな発見が？

謎の少女シオンの正体は？

物語をいろどるキャラクターで注目したいのは、『KH』シリーズ初登場となる少女シオン。メンバーが13人ゆえの「ⅩⅢ」機関で「14番目」という立場も気になるが、特筆すべきはその容姿で、『KHⅠ』や『KHⅡ』で重要な役割を果たしていたカイリにそっくりなのだ。カイリに似た少女と言えば、『KHCOM』で「カイリの影」と自称したナミネもいるが、シオンとカイリ、そしてナミネの関係は……？



←髪の色や髪型、衣装は3人ともちがうが、顔立ちや雰囲気はよく似ている。



⇒ソラの名を口にするシオン。カイリのことも知ってはいるようだが……。

機関員たちの複雑な関係

今作はⅩⅢ機関が中心の話であり、その内部事情が、これまでになく詳細に語られる。『KHCOM』や『KHⅡ』では謎に包まれていた機関メンバーの日常が見られるほか、「古株と新参者」といった単純な枠ではくくれない、メンバー同士の複雑な関係が明らかに。また、『KHCOM』でアクセルがなぜ不可解な行動をとったのかもわかるのだ。



←裏切り者であるマールーシャ一派のみならず、機関に忠実な古参メンバーをも手にかけたアクセル。その理由は？

そして次回作の謎も……

『KHⅡFM』では、ⅩⅢ機関の指導者ゼムナスが「目覚めの部屋」を探していることや、青年テラ、女性アクア、少年ヴェントゥスの3人のキーブレード使いが過去にマスター・ゼアノートなる者と戦った事実が判明した。これらは次回作『KH BbS』のカギをにぎる話だが、その新たな情報も今作で明かされる。

CHAPTER 1

プレイヤーキャラクター



PLAYER CHARACTER

キャラクターページの見かた

主人公であるロクサスのほか、ミッションモードで操作できる全19キャラクターの特徴や各種データを紹介する。P.129〜134には魔法のリストも掲載しているので、併せてチェックしておこう。

1 基本データ



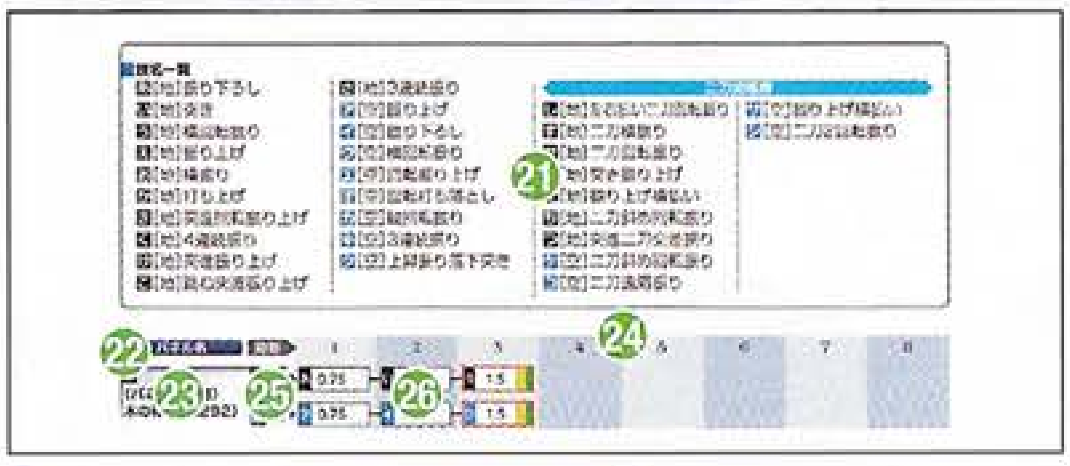
①**名前**
②**使用武器**……使う武器のカテゴリー。
③**属性**……最初から耐性を持つ属性。レベルに応じた確率で( )内の状態異常を防ぐ(→P.172)。
④**プロフィール**
⑤**機関員No.**……XIII機関におけるナンバー。
⑥**本来の名前**……人間だったころの名前で、これが現在の名前のもとになっている(→P.11)。ゼムナスは、人間だったころの名前ともとになった名前がちがうため、その両方を記載。
⑦**リミットブレイク**……リミットブレイク(→P.170)の性質や使い道。技データの欄の見かたは3コンボリストの「技データの見かた」の欄を参照。
⑧**発動ボイス**……リミットブレイクを発動したときに発するボイス。キャラクターごとに2種類ずつあり、通常は上側に記したボイスを、アビリティ『リミットカット』(→P.223)利用時は下側に記したボイスを発する。
⑨**ステータス**……各レベルのステータス。直前のレベルから上がらない数値は文字の色を薄くしている。
⑩**レーダーチャート**……ミッションモードでキャラクター選択画面に表示される「各ステータスの高さの10段階評価」をレーダーチャートにしたもの。
⑪**戦いかた**……バトルでのアドバイスと、セットするといい武器パネル。文中のアビリティの効果はP.221〜223を参照。

2 武器リスト



⑫**外見**
⑬**武器の名前**
⑭**必要なパネル**……パネルスロットにセットしたときに、その武器を装備できるパネルの名前。
⑮**攻撃力/魔法力/防御力/クリティカル率/クリティカル補正**……⑭「必要なパネル」をセットしたときのステータスの上昇量。「ユニット」は特定のユニットをリンクしたときの1枚あたりの上昇量を表し、攻撃力はパワーユニットⓁ、魔法力はマジックユニットⓁ、防御力はガードユニットⓁ、クリティカル率とクリティカル補正はセンスユニットⓁで上がる。
⑯**アビリティ**……アビリティユニットⓁをリンクしたときに追加されるアビリティ。「ユニット×1」は1枚目、「ユニット×2」は2枚目、「ユニット×3」は3枚目での追加ぶん。
⑰**動作速度**……『たたかう』の動作速度。数値が高いほど速い。
⑱**接近速度**……『たたかう』でターゲットに向かって進むときの移動速度。数値が高いほど速い。
⑲**コンボ**……地上と空中それぞれの1回のコンボのなかで技を出せる最大回数。「パターン」の記号は3コンボリストと対応。
⑳**弾数**……武器の弾数(→P.43)。シグバールの武器のみ記載。

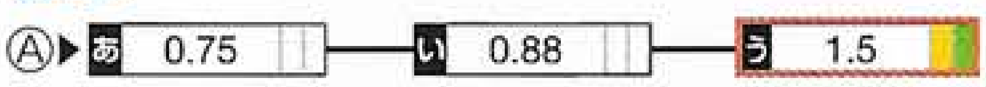
3 コンボリスト



㉑**技名一覧**……技の名前。記号は㉖「技データ」と対応。[地]は地上で攻撃する技、[空]は空中で攻撃する技を意味する。地上コンボには、途中で空中用の技に移るものがあるが、ジャンプ不能状態(→P.173)のときはその技を出せずにコンボが中断されてしまう。
㉒**コンボのパターン**……コンボでの攻撃手順ごとに分類し、a などの記号で区別している。記号は⑲「コンボ」と対応。
㉓**パネル名**……そのコンボを出せる武器パネル。基本的にバックヤードウインドウでの並び順に合わせて掲載。
㉔**コンボの段数(技を出した回数)**
㉕**技を出す位置(地上か空中か)と押すボタン(Ⓐかⓨか)**
㉖**技データ**……技の威力や特性に関するデータ。見かたは右記のとおり。

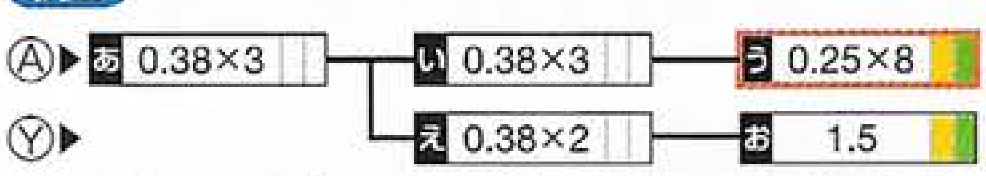
コンボの流れの見かた

例1



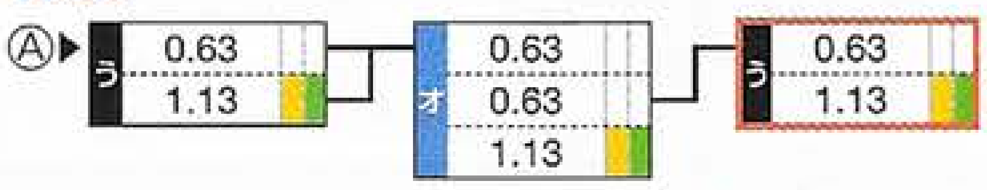
Ⓐボタンを押していくと、あ→い→うの順に技が出る。一番右側に記された技(フィニッシュ技／→P.164)までコンボを出すことが可能。

例2



Y派生コンボ(→P.164)が可能で、通常はあ→い→うの順に攻撃するが、あのあとにⓨボタンを押していくと、あ→え→おの順に技が出る。

例3

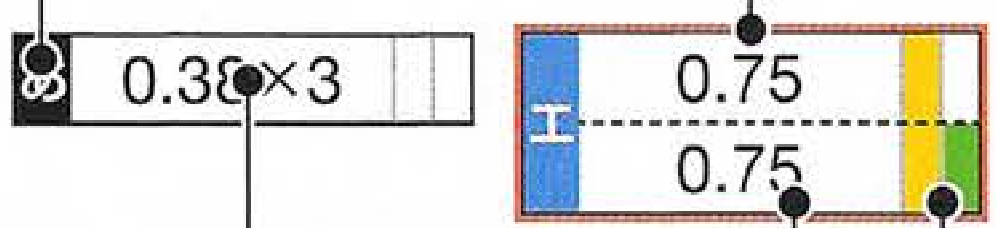


1段目のうは、1発目か2発目の攻撃が出た直後につぎの技を出せる(Ⓐボタンを連打すると2発目が出る前に2段目に移ってしまう)。2段目のオは、2発目の攻撃が出た直後のみつぎの技を出せる。「つぎの技が出せるタイミング」は、アビリティ『コンボジャンプ』『コンボガード』『コンボエアスライド』の効果で動作を中断できるタイミングと同じ。

技データの見かた

技の種類。記号は㉑「技名一覧」と対応。記号の枠の色は、地上で攻撃する技が黒、空中で攻撃する技が青になっている。

アビリティ『ガードカウンター』『エアリベンジ』の効果で反撃するときに出る技。赤い線で囲まれているものが該当する。



技の威力補正。相手に与えるダメージ量に影響する(→P.167)。1回の攻撃動作で2回以上ダメージを与えるものは、「×2」といった形で回数を併記。

攻撃動作を2回以上行なう技は、動作ごとのデータを上から順に並べている。

特性の有無。色の意味は以下のとおり。
（黄）…クリティカル率の値と同じ確率(%)でクリティカルヒットする(→P.167)。
（緑）…敵をひるませやすい。具体的な効果は下記のとおり。

「敵をひるませやすい攻撃」が持つ特性

- ひるみにくい性質(→P.404)を持つ敵をひるませることができる
- アビリティ『ファイアパワー』『ブリザドパワー』『サンダーパワー』『エアロパワー』利用時に、対応する状態異常を相手に発生させることがある。リミットブレイクの攻撃ではこの特性が発揮されない
- オリンポスコロシアムのコロシアムに出現するタルを吹き飛ばせる
- ミッション33 80に登場するツボを壊せる

以降のページにおける数値表記について

リミットブレイク、武器、コンボ、魔法のリストでは、小数第3位以下の値を四捨五入して表記している。厳密な値を知りたければ、以下の対応表と照らし合わせてほしい。

表記	実際の値
0.03	0.03125
0.38	0.375
0.56	0.5625
0.63	0.625
0.81	0.8125
0.88	0.875
1.06	1.0625
1.13	1.125
1.17	1.171875
1.19	1.1875
1.23	1.23046875
1.38	1.375
1.56	1.5625
1.59	1.59375
1.63	1.625
1.69	1.6875
1.78	1.78125
1.81	1.8125
1.82	1.8203125
1.83	1.828125
1.88	1.875
1.89	1.890625
1.98	1.984375
2.03	2.03125
2.06	2.0625
2.13	2.125
2.28	2.28125
2.31	2.31375
2.34	2.34375
2.56	2.5625



“めぐりあう鍵”
ロクサス

※二刀流のときのデータはP.30に掲載

使用武器	キーブレード
属性	光(ナビマップ無力化)



機関員No.
XIII
本来の名前
ソラ
(Sora)

キーブレードをあやつる、新入りのXIII機関メンバー。人間だったころの記憶を持たず、自分が何者かわからぬまま、日々の任務をこなす。機関の目的に必要なハートを回収できる貴重な存在であるため、ハートレスとの戦いに駆り出されることが多い。



⬆同じ武器を使うシオンとは、機関に入った時期が近いのもあり、自然と仲良くなっていく。



リミットブレイク
イベントホライズン

VOICE
やらせるかっ!
これで終わりだ!

ファーストリミットでは1体の敵にコンボを仕掛け、ファイナルリミットでは光の柱で周囲の敵も巻きこんで攻撃する。最優先で倒したい敵をロックオンし、Ⓐボタン連打で攻めよう。

ファーストリミット

攻撃	威力補正
2連続振り	1.23
	1.23



ファイナルリミット

攻撃	威力補正
突き	1.17
光の柱	1.17×4



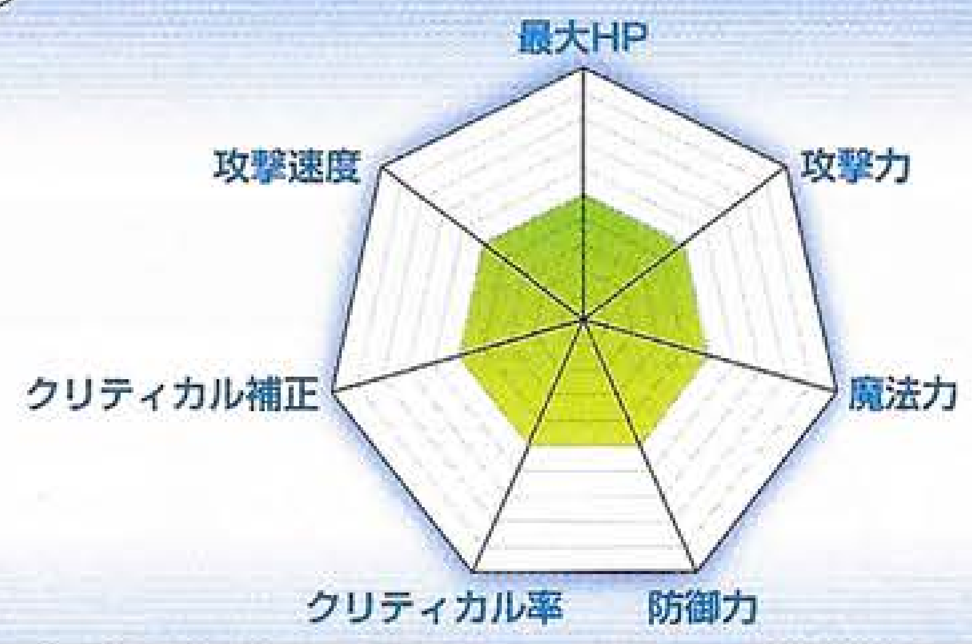
「イベントホライズン」の性質

ファーストリミット
- Ⓐボタンを押すと、ターゲットに突進しながら武器を2回振る
- 攻撃は何度でもコンボで出せるが、空中で攻撃をはじめたときは当たらなかった時点でコンボが終わり、着地するまでは攻撃を出すことができなくなってしまう
- コンボで出す攻撃の動作は1～3段目のくり返しで、いずれも威力補正は同じ

ファイナルリミット
- Ⓐボタンを押すと、ターゲットを武器で突いたあと前後左右に光の柱を飛ばす

※▌……敵をひるませやすい

ロクサス ステータス



➡平均的なステータスを持つが、ほかのキャラクターとくらべた場合、最大HPと魔法力はやや低くなっている。

レベル	最大HP	攻撃力	魔法力	防御力	クリティカル率	クリティカル補正
1	62	9	34	7	5	6
2	65	10	35	8	5	7
3	68	11	36	9	5	7
4	71	11	39	11	5	7
5	74	12	40	12	5	7
6	77	13	42	14	5	8
7	80	14	44	15	5	8
8	83	14	46	16	5	8
9	86	15	47	18	5	8
10	89	16	50	19	5	9
11	92	17	51	20	5	9
12	95	17	53	22	5	9
13	98	18	54	23	5	9
14	101	19	57	24	5	10
15	104	20	58	26	5	10
16	107	20	60	27	5	10
17	110	21	62	28	5	10
18	113	22	64	30	5	11
19	116	23	65	31	5	11
20	119	23	68	32	5	11
21	122	24	69	34	5	11
22	125	25	71	35	5	12
23	128	26	72	36	5	12
24	131	26	75	38	5	12
25	134	27	76	39	5	12
26	137	28	78	41	5	13
27	140	29	80	42	5	13
28	143	29	82	43	5	13
29	146	30	83	45	5	13
30	149	31	86	46	5	14
31	152	32	87	47	5	14
32	155	32	89	49	5	14
33	158	33	90	50	5	14
34	161	34	93	51	5	15
35	164	35	94	53	5	15
36	167	35	96	54	5	15
37	170	36	98	55	5	15
38	173	37	100	57	5	16
39	176	38	101	58	5	16
40	179	38	104	59	5	16
41	182	39	105	61	5	16
42	185	40	107	62	5	17
43	188	41	108	63	5	17
44	191	41	111	65	5	17
45	194	42	112	66	5	17
46	197	43	114	68	5	18
47	200	44	116	69	5	18
48	203	44	118	70	5	18
49	206	45	119	72	5	18
50	209	46	122	73	5	19
51	212	47	123	74	5	19
52	215	47	125	76	5	19
53	218	48	126	77	5	19
54	221	49	129	78	5	20
55	224	50	130	80	5	20
56	227	50	132	81	5	20
57	230	51	134	82	5	20
58	233	52	136	84	5	21
59	236	53	137	85	5	21
60	239	53	140	86	5	21
61	242	54	141	88	5	21
62	245	55	143	89	5	22
63	248	56	144	90	5	22
64	251	56	147	92	5	22
65	254	57	148	93	5	22
66	257	58	150	95	5	23
67	260	59	152	96	5	23
68	263	59	154	97	5	23
69	266	60	155	99	5	23
70	269	61	158	100	5	24
71	272	62	159	101	5	24
72	275	62	161	103	5	24
73	278	63	162	104	5	24
74	281	64	165	105	5	25
75	284	65	166	107	5	25
76	287	65	168	108	5	25
77	290	66	170	109	5	25
78	293	67	172	111	5	26
79	296	68	173	112	5	26
80	299	68	176	113	5	26
81	302	69	177	115	5	26
82	305	70	179	116	5	27
83	308	71	180	117	5	27
84	311	71	183	119	5	27
85	314	72	184	120	5	27
86	317	73	186	122	5	28
87	320	74	188	123	5	28
88	323	74	190	124	5	28
89	326	75	191	126	5	28
90	329	76	194	127	5	29
91	332	77	195	128	5	29
92	335	77	197	130	5	29
93	338	78	198	131	5	29
94	341	79	201	132	5	30
95	344	80	202	134	5	30
96	347	80	204	135	5	30
97	350	81	206	136	5	30
98	353	82	208	138	5	31
99	356	83	209	139	5	31
100	359	83	212	140	5	31

ロクサスの戦いかた 武器と魔法の両方を活用しよう

武器のリーチが短く、『たたかう』ばかり使っていると反撃を受けやすい。安全に戦いたければ、敵をひるませやすい攻撃がすぐに出る武器を使おう。物理攻撃では十分なダメージを与えられない敵と戦うときのために、レベルが高い攻撃魔法を何度も使えるようにしておきたい。

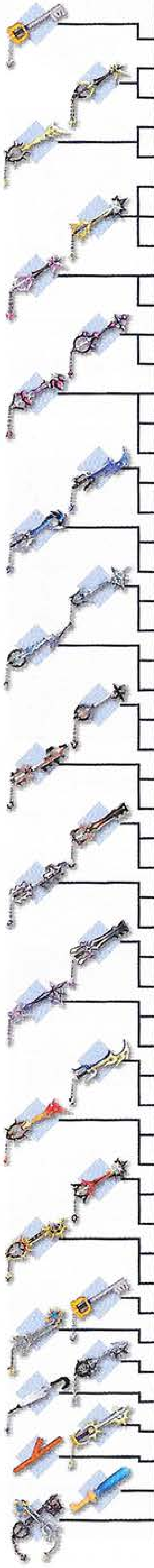


⬅武器と魔法のどちらを主力にするかに合わせてパネルを入れかえるのが理想。

オススメの武器パネル

パネル	解説
ファントムギア各種	魔法力が高い。アビリティユニット⒧1～2枚で『マジックガッツ』が追加され、魔法を有効活用できる
エレガントギア各種 レイジングギア各種	地上・空中ともにコンボ数が多く、敵を追いながら攻めていける
ブレイブギア各種	攻撃力が高く、物語中盤まで役立つ
ヴァリアントギア各種 アルティメットギア各種	空中コンボの1～2段目で敵をひるませやすい攻撃を出すことが可能
パンドラギア各種	アビリティユニット⒧3枚で追加される『ライブリーパワー』が便利
ゼロギア⑤	各ステータスが高くなるうえ、空中では2段目にフィニッシュ技が出る

ロクサス 武器リスト



武器	必要なパネル	攻撃力		魔法力		防御力		クリティカル率	
		本体	ユニット	本体	ユニット	本体	ユニット	本体	ユニット
キングダムチェーン	(パネルなし)	15	—	0	—	0	—	0	—
ミッシングエイク	スキルギア	20	—	0	—	0	—	3	—
ミッシングエイク+	スキルギア+②	22	+1	0	+1	0	+1	4	+1
オミナスブライト	テックギア③	45	+1	0	+1	0	+1	6	+2
オミナスブライト+	テックギア+③	50	+1	0	+1	0	+1	8	+2
アバドンプラズマ	デュアルギア④	71	+1	0	+1	0	+1	12	+2
アバドンプラズマ+	デュアルギア+④	76	+1	0	+1	0	+1	9	+2
アバドンプラズマ++	デュアルギア++⑤	62	+1	0	+1	0	+1	12	+5
ソリチュードペイン	アームドギア	24	—	12	—	0	—	2	—
ソリチュードペイン+	アームドギア+②	55	+1	15	+1	0	+1	2	+1
イノセントサイン	クロノギア③	60	+1	18	+2	0	+1	4	+1
イノセントサイン+	クロノギア+③	62	+1	25	+2	0	+1	4	+1
ギルティクラウン	ファントムギア④	67	+1	29	+1	0	+2	6	+1
ギルティクラウン+	ファントムギア+④	73	+1	36	+1	0	+2	6	+1
ギルティクラウン++	ファントムギア++⑤	76	+1	39	+5	0	+1	8	+1
タイドフロムアビス	クライムギア③	55	+1	0	+1	0	+1	4	+1
タイドフロムアビス+	クライムギア+③	60	+1	0	+1	0	+1	4	+1
リヴァイアサン	エレガントギア④	54	+1	0	+1	0	+1	6	+1
リヴァイアサン+	エレガントギア+④	70	+1	0	+1	0	+1	6	+1
トゥルーライトソアー	ワイルドギア③	55	+1	0	+1	4	+2	2	+1
トゥルーライトソアー+	ワイルドギア+③	65	+1	0	+1	4	+2	2	+1
フェイトリベリオン	オミナスギア④	52	+1	0	+1	6	+2	3	+1
フェイトリベリオン+	オミナスギア+④	70	+1	0	+1	6	+2	3	+1
ミッドナイトロアー	ブレイブギア②	70	+1	0	+1	1	+1	2	+1
ミッドナイトロアー+	ブレイブギア+②	75	+1	0	+1	1	+1	0	+1
ダークネスゲイザー	フィアレスギア③	70	+2	0	+1	2	+1	4	+1
ダークネスゲイザー+	フィアレスギア+③	78	+2	0	+1	2	+1	0	+1
トータルエクリプス	グローリィギア④	65	+2	0	+1	3	+1	0	+1
トータルエクリプス+	グローリィギア+④	70	+2	0	+1	3	+1	6	+1
サイレントダージュ	クライシスギア⑤	64	+3	23	+3	4	+1	8	+1
サイレントダージュ+	クライシスギア+⑤	70	+3	28	+3	4	+1	0	+1
ルナエクリプス	オメガギア⑥	100	+3	31	+3	5	+1	0	+1
ルナエクリプス+	オメガギア+⑥	110	+3	34	+3	5	+1	10	+1
ダーカーザンダーカー	ハザードギア⑤	75	+1	37	+3	8	+3	4	+1
ダーカーザンダーカー+	ハザードギア+⑤	100	+1	45	+3	8	+3	4	+1
アストラルブラスト	レイジングギア⑤	88	+1	0	+1	0	+1	10	+3
アストラルブラスト+	レイジングギア+⑤	93	+1	0	+1	0	+1	10	+3
ヘレティックフレア	ヴァリアントギア⑤	80	+3	0	+1	2	+1	12	+3
ヘレティックフレア+	ヴァリアントギア+⑤	100	+3	0	+1	2	+1	16	+3
トワイライトブレイズ	アルティメットギア⑥	120	+3	0	+1	3	+1	20	+3
トワイライトブレイズ+	アルティメットギア+⑥	125	+3	0	+1	3	+1	15	+3
オメガウェポン	パンドラギア⑤(※1)	90	+5	30	+5	0	+5	10	+5
オメガウェポン+	パンドラギア+⑤	95	+1	34	+1	0	+1	10	+1
キングダムチェーン+		124	+4	30	+4	0	+4	10	+4
約束のお守り	ゼロギア⑤(※2)	100	+4	30	+4	0	+4	10	+4
めぐりあう二人		110	+4	30	+4	0	+4	10	+4
アンブレラ	カジュアルギア②	40	+1	0	+1	0	+1	0	+1
オウバードロード	ミステリーギア③	80	+1	0	+1	0	+1	4	+5
木の棒	(→P.292)	0	—	0	—	0	—	0	—
ストラグルソード	(→P.305)	0	—	0	—	0	—	0	—
二刀流	(→P.30)	108(※4)	+4	34	+4	3	+4	15	+4

※1……セット時にアビリティ「リスキーコンボ」が追加される

※2……セット時の武器は通常だとキングダムチェーン+だが、アビリティユニットⓁのリンクが1枚だと約束のお守り、2枚だとめぐりあう二人に変化。3枚の場合、ストーリーモードではキングダムチェーン+、ミッションモードでは二刀流になる



クリティカル補正		アビリティ			動作	接近速度		コンボ		
本体	ユニット	ユニット×1	ユニット×2	ユニット×3	速度	地上	空中	地上	空中	パターン
2	—	—	—	—	1.0	1.0	1.0	3	3	a
2	—	—	—	—	1.2	1.13	1.0	4	2	b
2	+1	コンボアップ	—	—	1.2	1.13	1.0	5	2	c
3	+1	コンボアップ	コンボジャンプ	—	1.2	1.19	1.0	7	2	d
4	+1	アップチェイン	ロングチェイン	—	1.2	1.19	1.0	7	2	d
8	+1	アップチェイン	ロングチェイン	ハートボーナス	1.3	1.13	1.0	6	2	e
6	+1	コンボアップ	コンボジャンプ	クリティカルアップ	1.3	1.13	1.0	6	2	e
7	+0	コンボアップ	コンボジャンプ	クリティカルアップ	1.3	1.13	1.0	8	2	f
3	—	—	—	—	1.0	1.0	1.0	3	2	g
5	+1	ファイアパワー	—	—	1.0	1.0	1.0	3	2	g
4	+1	サンダーパワー	マジックガッツ	—	1.0	1.0	1.0	3	2	g
6	+1	ブリザドパワー	マジックガッツ	—	1.0	1.0	1.0	3	2	g
6	+1	ファイアパワー	マジックガッツ	ファイナルマジック	1.0	1.0	1.0	4	3	h
9	+1	サンダーパワー	マジックガッツ	ファイナルマジック	1.0	1.0	1.0	4	3	h
11	+1	マジックガッツ	ファイナルマジック	マジックストライク	1.0	1.0	1.0	4	3	h
4	+2	コンボアップ	コンボジャンプ	—	1.0	1.0	1.13	4	3	i
3	+2	アップチェイン	コンボジャンプ	—	1.0	1.0	1.13	4	3	i
4	+2	アップチェイン	コンボジャンプ	コンボエアスライド	1.0	1.0	1.19	4	5	j
4	+2	コンボアップ	コンボジャンプ	コンボエアスライド	1.0	1.0	1.19	4	5	j
3	+1	ハードディフェンス	ディフェンダー	—	1.0	1.0	1.0	3	3	k
4	+1	ハードディフェンス	ディフェンダー	—	1.0	1.0	1.0	3	3	k
6	+1	ハードディフェンス	ディフェンダー	ラストリーヴ	1.0	1.13	1.0	6	3	l
5	+1	ハードディフェンス	ディフェンダー	クライシスハーフ	1.0	1.13	1.0	5	3	m
5	+1	ディフェンダー	—	—	1.0	1.0	1.0	3	2	n
6	+1	ストライカー	—	—	1.0	1.0	1.0	3	2	n
6	+1	ディフェンダー	ストライカー	—	1.0	1.0	1.0	4	2	o
6	+1	ディフェンダー	ストライカー	—	1.0	1.0	1.0	4	2	o
10	+1	ディフェンダー	ストライカー	コンボガード	1.0	1.0	1.0	3	3	p
11	+1	ディフェンダー	ストライカー	ガッツ	1.0	1.0	1.0	3	3	p
9	+1	ディフェンダー	コンボガード	ガッツ	1.0	1.0	1.0	5	3	q
10	+1	ストライカー	コンボガード	ガッツ	1.0	1.0	1.0	5	3	q
14	+1	ストライカー	グランドスラム	クライシスハーフ	1.0	1.0	1.0	5	3	q
15	+1	マジックガッツ	ガッツ	エナジーバリア	1.0	1.0	1.0	5	3	q
10	+1	マジックガッツ	エナジーバリア	クライシスハーフ	1.0	1.18	1.0	4	3	r
12	+1	ファイアパワー	サンダーパワー	ブリザドパワー	1.0	1.18	1.0	4	3	r
8	+3	アップチェイン	コンボジャンプ	コンボエアスライド	1.0	1.25	1.25	6	4	s
9	+3	コンボアップ	コンボジャンプ	コンボエアスライド	1.0	1.25	1.25	6	4	s
11	+1	コンボアップ	コンボジャンプ	クリティカルアップ	1.0	1.0	1.0	5	2	t
11	+1	アップチェイン	ロングチェイン	ハートボーナス	1.0	1.0	1.0	5	2	t
14	+1	コンボジャンプ	コンボガード	クリティカルアップ	1.0	1.13	1.0	5	2	t
16	+1	コンボアップ	アップチェイン	ロングチェイン	1.0	1.13	1.0	5	2	t
11	+5	エナジーフォース	エナジーバリア	ライブリーパワー	1.2	1.19	1.19	4	4	u
12	+1	エナジーフォース	エナジーバリア	ライブリーパワー	1.1	1.19	1.19	4	4	u
19	+4	ディフェンダー(※3)	クライシスハーフ(※3)	ラストリーヴ(※3)	1.3	1.19	1.19	4	2	v
13	+4	ディフェンダー	—	—	1.0	1.19	1.19	5	2	w
24	+4	ディフェンダー	クライシスハーフ	—	1.2	1.19	1.19	5	2	w
4	+1	ハードディフェンス	—	—	1.3	1.0	1.0	3	2	g
9	+5	ストライカー	グランドスラム	—	1.4	1.19	1.0	4	3	h
0	—	—	—	—	1.0	1.0	1.0	3	3	a
0	—	—	—	—	1.0	1.0	1.0	3	2	x
16	+4	ディフェンダー	クライシスハーフ	ラストリーヴ	1.0	1.13	1.13	7	5	y

※3……アビリティユニットⓁのリンクが3枚の場合
※4……ストーリーモードでは685

ロクサス コンボリスト①

技名一覧

あ[地]振り下ろし
い[地]突き
う[地]横回転振り
え[地]振り上げ
お[地]横振り
か[地]打ち上げ
き[地]突進回転振り上げ
く[地]4連続振り
け[地]突進振り上げ
こ[地]跳ね突進振り上げ
さ[地]3連続振り
ア[空]振り上げ
イ[空]振り下ろし
ウ[空]横回転振り
エ[空]回転振り上げ
オ[空]回転打ち落とし
カ[空]縦回転振り
キ[空]3連続振り
ク[空]上昇振り落下突き

二刀流専用

し[地]左右払い二刀回転振り
す[地]二刀横振り
せ[地]二刀回転振り
そ[地]突き振り上げ
た[地]振り上げ横払い
ち[地]二刀斜め回転振り
つ[地]突進二刀交差振り
ケ[空]二刀斜め回転振り
コ[空]二刀遠隔振り
サ[空]振り上げ横払い
シ[空]二刀2回転振り

パネル名		段数	1	2	3	4	5	6	7	8
a (パネルなし時) 木の棒(→P.292)	地上	Ⓐ	あ 0.75	い 0.88	う 1.5					
	空中	Ⓐ	ア 0.75	イ 0.75	ウ 1.5					
b スキルギア	地上	Ⓐ	い 0.5	え 0.5	あ 0.5	う 1.5				
	空中	Ⓐ	イ 0.75	ウ 1.5						
c スキルギア+②	地上	Ⓐ	い 0.5	え 0.5	あ 0.5	い 0.5	う 1.5			
	空中	Ⓐ	イ 0.75	ウ 1.5						
d テックギア③ テックギア+③	地上	Ⓐ	い 0.5	え 0.5	あ 0.5	い 0.5	え 0.5	あ 0.5	う 1.5	
	空中	Ⓐ	イ 0.75	ウ 1.5						
e デュアルギア④ デュアルギア+④	地上	Ⓐ	お 0.5	え 0.5	あ 0.5	う 1.5				
	地上	Ⓨ				え 0.63	あ 0.63	う 1.38		
	空中	Ⓐ	ア 0.75	ウ 1.5						
f デュアルギア++⑤	地上	Ⓐ	お 0.5	え 0.5	あ 0.5	お 0.5	え 0.5	あ 0.5	お 0.5	う 1.5
	地上	Ⓨ				う 1.5			う 1.38	
	空中	Ⓐ	ア 0.75	ウ 1.5						
g アームドギア アームドギア+② クロノギア③ クロノギア+③ カジュアルギア②	地上	Ⓐ	え 0.88	か 0.88	ウ 1.5					
	空中	Ⓐ	エ 0.88	オ 1.5						
h ファントムギア④ ファントムギア+④ ファントムギア++⑤ ミステリーギア③	地上	Ⓐ	え 0.75	お 0.75	き 0.88					
	地上	Ⓨ				ウ 1.5				
	空中	Ⓐ	ア 0.75	エ 0.88	オ 1.5					
i クライムギア③ クライムギア+③	地上	Ⓐ	あ 0.5	え 0.5	か 0.5	イ 1.0				
	地上	Ⓨ				カ 0.38 / 0.38 / 0.75				
	空中	Ⓐ	キ 0.5 / 0.5 / 1.5	キ 0.5 / 0.5 / 1.5	カ 0.5 / 0.5 / 1.0					

※黄……クリティカルヒットする　緑……敵をひるませやすい　赤枠……『ガードカウンター』『エアリベンジ』で出る技

パネル名		段数	1	2	3	4	5	6	7	8
j エレガントギア④ エレガントギア+④	地上	Ⓐ	き 0.5	い 0.5	き 0.5	う 1.0				
	地上	Ⓨ				カ 0.5 / 0.5 / 1.0				
	空中	Ⓐ	キ 0.25 / 0.25 / 1.5	キ 0.25 / 0.25 / 1.5	カ 0.25 / 0.25 / 1.0	キ 0.25 / 0.25 / 1.5	カ 0.5 / 0.5 / 1.0			
k ワイルドギア③ ワイルドギア+③	地上	Ⓐ	お 0.5	え 0.5	く 0.5 / 0.5 / 0.63 / 0.88					
	空中	Ⓐ	ア 0.75	キ 0.5 / 0.5 / 1.5	ウ 1.5					
l オミナスギア④	地上	Ⓐ	お 0.5	え 0.5	お 0.5	え 0.5	お 0.5	く 0.5 / 0.5 / 0.63 / 0.88		
	空中	Ⓐ	ア 0.75	キ 0.5 / 0.5 / 1.5	ウ 1.5					
m オミナスギア+④	地上	Ⓐ	お 0.5	え 0.5	お 0.5	え 0.5	く 0.5 / 0.5 / 0.63 / 0.88			
	空中	Ⓐ	ア 0.75	キ 0.5 / 0.5 / 1.5	ウ 1.5					
n ブレイブギア② ブレイブギア+②	地上	Ⓐ	お 0.5	あ 0.5	う 1.25					
	地上	Ⓨ		う 1.5						
	空中	Ⓐ	イ 0.75	ウ 1.5						
o フィアレスギア③ フィアレスギア+③	地上	Ⓐ	お 0.5	あ 0.5	う 0.75	う 1.25				
	地上	Ⓨ		う 1.5						
	空中	Ⓐ	イ 0.75	ウ 1.5						
p グローリィギア④ グローリィギア+④	地上	Ⓐ	あ 0.75	い 0.88	け 1.5					
	地上	Ⓨ		こ 2.0	こ 2.0					
	空中	Ⓐ	ア 0.75	イ 0.75	オ 1.5					
q クライシスギア⑤ クライシスギア+⑤ オメガギア⑥ オメガギア+⑥	地上	Ⓐ	お 0.75	き 0.88	い 0.88	き 0.88	こ 1.56			
	地上	Ⓨ			こ 1.56					
	空中	Ⓐ	イ 0.75	エ 0.88	オ 1.5					

INDEX

ロクサス コンボリスト②

■技名一覧

- あ[地]振り下ろし
- い[地]突き
- う[地]横回転振り
- え[地]振り上げ
- お[地]横振り
- か[地]打ち上げ
- き[地]突進回転振り上げ
- く[地]4連続振り
- け[地]突進振り上げ
- こ[地]跳ね突進振り上げ
- さ[地]3連続振り
- ア[空]振り上げ
- イ[空]振り下ろし
- ウ[空]横回転振り
- エ[空]回転振り上げ
- オ[空]回転打ち落とし
- カ[空]縦回転振り
- キ[空]3連続振り
- ク[空]上昇振り落下突き

二刀流専用

- し[地]左右払い二刀回転振り
- す[地]二刀横振り
- せ[地]二刀回転振り
- そ[地]突き振り上げ
- た[地]振り上げ横払い
- ち[地]二刀斜め回転振り
- つ[地]突進二刀交差振り
- ケ[空]二刀斜め回転振り
- コ[空]二刀遠隔振り
- サ[空]振り上げ横払い
- シ[空]二刀2回転振り

パネル名	段数	1	2	3	4	5	6	7	8
r ハザードギア⑤ ハザードギア+⑤	地上 Ⓐ	か 0.88	き 0.88	く 0.5/0.5/1.0/1.25 □					
	地上 Ⓨ			く 0.5/0.5/1.0/1.25	ウ 1.5				
	空中 Ⓐ	キ 0.5/0.5/1.5	キ 0.5/0.5/1.5	サ 1.5 □					
s レイジングギア⑤ レイジングギア+⑤	地上 Ⓐ	い 0.5	え 0.5	あ 0.5	い 0.5	か 1.0 □			
	地上 Ⓨ						カ 0.25/0.25/1.0		
	空中 Ⓐ	キ 0.5/0.5/1.5	キ 0.5/0.5/1.5	カ 0.5/0.5/1.0	カ 0.5/0.5/1.0 □				
t ヴァリアントギア⑤ ヴァリアントギア+⑤ アルティメットギア⑥ アルティメットギア+⑥	地上 Ⓐ	い 0.5	え 0.5	か 0.75	こ 1.5 □				
	地上 Ⓨ				イ 0.75	ク 0.5/1.25			
	空中 Ⓐ	イ 0.75	ク 0.5/1.56 □						
u パンドラギア⑤ パンドラギア+⑤	地上 Ⓐ	こ 1.5	か 0.75	オ 1.5 □					
	地上 Ⓨ				ク 0.5/1.25				
	空中 Ⓐ	イ 0.75	エ 0.88	オ 1.5 □					
	空中 Ⓨ				ク 0.5/1.25				
v ゼロギア⑤(アビリティユニットⓁのリンクが0枚か3枚)	地上 Ⓐ	あ 0.75	か 0.75	う 1.5 □					
	地上 Ⓨ			イ 0.75	こ 1.56				
	空中 Ⓐ	イ 0.75	ウ 1.5 □						

※黄……クリティカルヒットする　緑……敵をひるませやすい　□……「ガードカウンター」「エアリベンジ」で出る技

パネル名		段数	1	2	3	4	5	6	7	8
w ゼロギア⑤(アビリティユニットⓁのリンクが1枚か2枚)	地上	Ⓐ	い 0.88	え 0.75	さ 0.5 / 0.5 / 1.5	き 0.75	こ 1.5			
	地上	Ⓨ			オ 1.5					
	空中	Ⓐ	エ 0.88	オ 1.5						
x ストラグルソード(→P.305)	地上	Ⓐ	え 0.75	か 0.75	ア 0.75					
	空中	Ⓐ	ア 0.75	ウ 1.5						
y 二刀流(→P.30)	地上	Ⓐ	し 0.38 / 0.38 / 0.38 / 0.38	す 0.5 / 0.5	せ 0.5 / 0.5	そ 0.75 / 0.63 / 0.63	た 0.25 / 0.25	ち 0.25 / 0.25	つ 1.0	
	地上	Ⓨ		す 0.5 / 0.5	ケ 0.25 / 0.25 / 0.25 / 0.25	コ 1.0×2 / 1.0×2 / 0.25×2 / 0.5×2				
	空中	Ⓐ	サ 0.5 / 0.5	ケ 0.25 / 0.25	サ 0.5 / 0.5	シ 0.25 / 0.25 / 0.25 / 0.25	コ 1.0×2 / 1.0×2 / 0.25×2 / 0.5×2			
	空中	Ⓨ			コ 1.0×2 / 1.0×2 / 0.25×2 / 0.5×2					


け[地]突進振り上げ


ウ[空]横回転振り


エ[空]回転振り上げ


キ[空]3連続振り


ク[空]上昇振り落下突き


つ[地]突進二刀交差振り

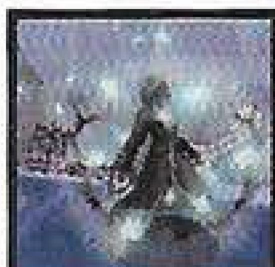
特定の場面だとロクサスの武器が専用のものになる

使う武器の種類はセットしたパネルで決まるが、ストーリーモードの一部のミッションではロクサスの武器が下記のものになる。それに合わせて、ステータスの上昇量や使えるコンボも変わるのだ。また、ミッションモードでも、特定の条件で武器が二刀流になる(→P.454)。

ロクサスの武器が変わるミッション

ミッション	場面	装備する武器
31マッドブルを討伐せよ(→P.292)	開始時〜終了まで	木の棒
37休暇(→P.305)	開始時〜終了まで	ストラグルソード
93願い(→P.399)	開始時〜リク戦直前まで	二刀流(約束のお守り＆過ぎ去りし思い出)
	リク戦開始時〜終了まで	約束のお守り

※ステータスの上昇量はP.24、使えるコンボはP.26〜29を参照
※ミッション開始前にキャンプメニューで武器に追加していたアビリティは、武器が変化したあとも利用可能(→P.456)



リミットブレイク　※二刀流のときのみ使用可能

マジックアワー

VOICE
負けられないんだ
力を貸してくれ

宙に浮いたまま、光線を何度も落とす。攻撃中はその場を動けないうえ、後方にいる敵にはめったに当たらないのが難点。発動直後にⒷボタンを押し、高い位置にジャンプして敵がいる方向を向いてから攻撃するのが安全だ。

ファーストリミット

攻撃	威力補正
光線	2.06



ファイナルリミット

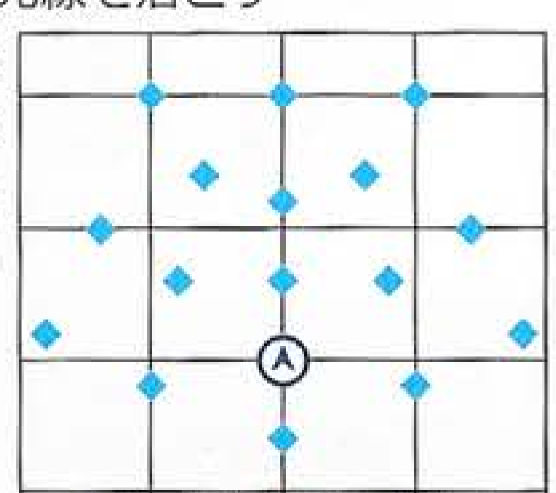
攻撃	威力補正
光線	2.28



『マジックアワー』の性質

共通

- 発動すると自動的に攻撃をはじめ、ロクサスの近くに何度も光線を落とす
- 光線を落とす位置は、右の図にある◆のなかから毎回ランダムで決まる



※Ⓐはロクサスの位置と向き

- Ⓑボタンで攻撃を中断し、Ⓐボタンで再開できる
- 光線を落とすペースは少しずつ速くなるが、攻撃を中断すると初期状態にもどる

ファイナルリミット

- 光線が太くなって威力も上がる

※▌……敵をひるませやすい

二刀流での戦いかた　Y派生コンボを確実に出していこう

地上・空中ともに『たたかう』の攻撃動作が速く、弱めの敵ならⒶボタン連打でも簡単に倒せる。さらに強力なのがY派生コンボで、クリティカルヒットする攻撃や敵をひるませやすい攻撃を何度も出すことが可能。地上コンボでは1段目、空中コンボでは2段目を出したら、すぐにⓎボタンを押す習慣をつけておきたい。



⬅フィニッシュ技がとくに強力なので、カウンターも積極的に狙うといい。



シオン

Xion

※DAY 117で階級「ルーキー」を得ると使用可能

使用武器	キーブレード
属性	光(ナビマップ無力化)

機関員No.
XIV
もとになった名前
No.i
(→P.136)

14番目のメンバーとしてXIII機関に加入した人物。ロクサスやその世話係アクセルと、しだいに友情をはぐくんでいく。ロクサス同様キーブレードが使えるため、ハートの回収任務をおもに担当するが、機関における自分の立場に疑問を抱くことも。



⬆ふだんはフードで顔を隠しており、見る者によって異なる印象を抱かせる。





リミットブレイク

イベントホライズン

VOICE
まだ終われない!
負けたくない……!

※ロクサスと同じ(→P.22)

シオン ステータス

※ロクサスと同じ(→P.23)

シオン 武器リスト

※木の棒、ストラグルソード、二刀流が使えない以外はロクサスと同じ(→P.24～25)

シオン コンボリスト

※木の棒、ストラグルソード、二刀流のコンボが使えない以外はロクサスと同じ(→P.26～29)



シオンの戦いかた

二刀流が使えない以外はロクサスと同じ

シオンの能力は、基本的にロクサスと変わらないので、同じ戦法をとることができる。ただし、ゼロギア⑤とアビリティユニットⓁ3枚をセットしたときは例外で、ロクサスが二刀流になるのに対し、シオンの場合は武器がキングダムチェーン+(アビリティユニットⓁをリンクしていないゼロギア⑤と同じ)になるので注意。



⬅ロクサスでのプレイに慣れていれば、シオンでも問題なく戦うことが可能。



“狭間の指導者”
ゼムナス



使用武器	エアリアルブレード
属性	無(防御力無効化)

XIII機関を率いるリーダーで、賢者アンセムの弟子ゼアノートのノーバディ。組織内での権力は絶対的であり、機関員から恐れられている。心を得て完全な存在になろうとしているほか、独自のもくろみを持つが、その狙いは機関のメンバーにも明かしていない。

機関員No.
I

本来の名前
ゼアノート
(Xehanort)

もとになった名前
アンセム
(Ansem)



⬆サイクスやアクセルに命じて、忘却の城に隠された「目覚めの部屋」を探させている。



リミットブレイク
オールヴァニティ

VOICE
消えるがいい
目ざわりだ

衝撃波を放ち、周囲の敵を攻撃する。発動後はひたすら敵を追いかけ、ファイナルリミットの攻撃に移ったら、両手の光線が当たるように十字ボタンでこまめに向きを変えよう。

ファーストリミット

攻撃	威力補正
衝撃波	1.56



ファイナルリミット

攻撃	威力補正
衝撃波	1.56
光線	1.06 ▮

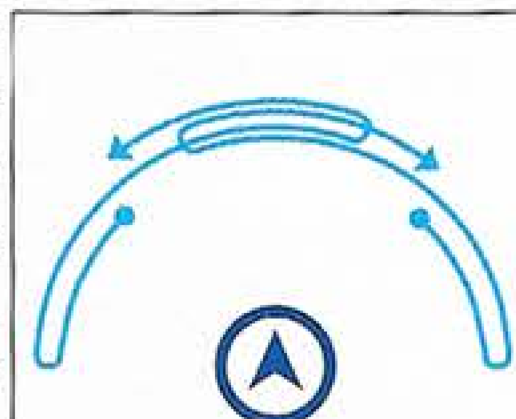


『オールヴァニティ』の性質

共通
- 自動的に衝撃波を全方向に放ちつづける
- Ⓐ、Ⓑ、Ⓨボタンでの行動ができなくなる
- 空中にいるときは高度が下がらなくなる

ファーストリミット
- 移動速度がアビリティ『ヘイスト LV3』利用時と同じになる

ファイナルリミット
- 自動的に左右の手から、やや斜め下に光線を放ちはじめる。その方向は右図のように変化
- 移動速度が大幅に遅くなる


※Ⓐはゼムナスの位置と向き

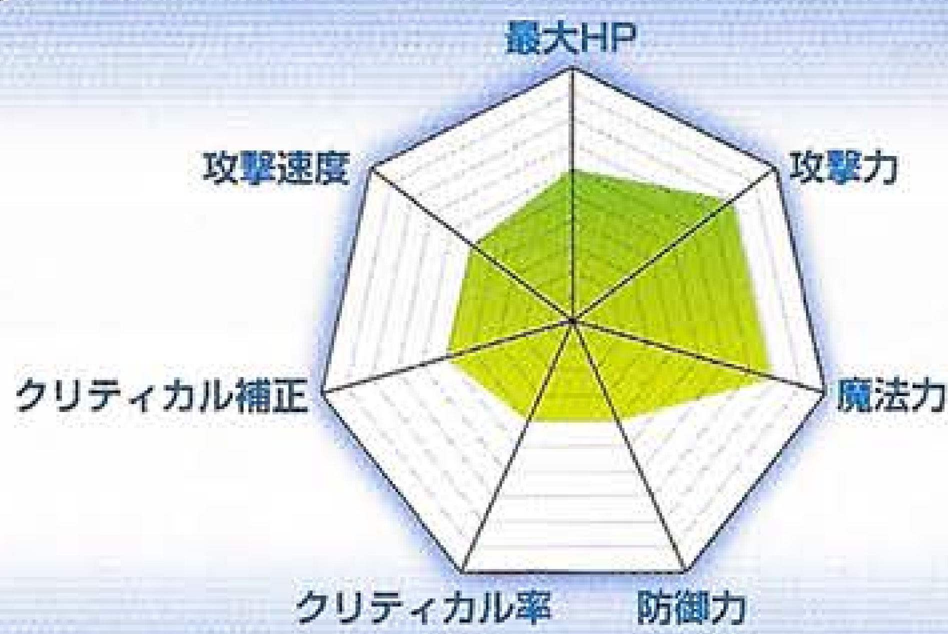
※▮……敵をひるませやすい



CHAPTER 1 プレイヤーキャラクター PLAYER CHARACTER

ゼムナス ステータス

➡攻撃力と魔法力が高いので、物理攻撃と魔法攻撃の両方を活用できる。ほかのステータスも十分な高さだ。



レベル	最大HP	攻撃力	魔法力	防御力	クリティカル率	クリティカル補正
1	62	10	38	6	3	6
2	65	10	43	8	3	7
3	68	11	43	9	3	7
4	71	13	45	10	3	7
5	74	13	48	11	3	7
6	77	14	49	13	3	8
7	80	15	51	14	3	8
8	83	16	53	15	3	8
9	86	17	54	17	3	8
10	89	17	56	18	3	9
11	92	18	59	19	3	9
12	95	19	60	20	3	9
13	98	19	63	22	3	9
14	101	21	65	23	3	10
15	104	22	66	24	3	10
16	107	22	68	26	3	10
17	110	23	71	27	3	10
18	113	24	71	28	3	11
19	116	24	74	29	3	11
20	119	26	75	31	3	11
21	122	27	78	32	3	11
22	125	27	80	33	3	12
23	128	28	81	35	3	12
24	131	29	83	36	3	12
25	134	29	86	37	3	12
26	137	31	87	38	3	13
27	140	32	90	40	3	13
28	143	32	92	41	3	13
29	146	33	93	42	3	13
30	149	33	95	44	3	14
31	152	34	98	45	3	14
32	155	36	99	46	3	14
33	158	36	101	47	3	14
34	161	37	104	49	3	15
35	164	38	105	50	3	15
36	167	39	107	51	3	15
37	170	39	110	53	3	15
38	173	41	111	54	3	16
39	176	41	113	55	3	16
40	179	42	114	56	3	16
41	182	43	117	58	3	16
42	185	44	119	59	3	17
43	188	44	120	60	3	17
44	191	46	123	62	3	17
45	194	46	125	63	3	17
46	197	47	126	64	3	18
47	200	48	129	65	3	18
48	203	49	131	67	3	18
49	206	50	132	68	3	18
50	209	50	135	69	3	19
51	212	51	137	71	3	19
52	215	52	138	72	3	19
53	218	52	141	73	3	19
54	221	54	143	74	3	20
55	224	55	144	76	3	20
56	227	55	147	77	3	20
57	230	56	149	78	3	20
58	233	57	150	80	3	21
59	236	57	153	81	3	21
60	239	59	154	82	3	21
61	242	60	156	83	3	21
62	245	60	159	85	3	22
63	248	61	160	86	3	22
64	251	62	162	87	3	22
65	254	62	165	89	3	22
66	257	64	166	90	3	23
67	260	65	168	91	3	23
68	263	65	171	92	3	23
69	266	66	172	94	3	23
70	269	66	174	95	3	24
71	272	67	177	96	3	24
72	275	69	178	98	3	24
73	278	69	180	99	3	24
74	281	70	183	100	3	25
75	284	71	184	101	3	25
76	287	72	186	103	3	25
77	290	72	189	104	3	25
78	293	74	190	105	3	26
79	296	74	192	107	3	26
80	299	75	193	108	3	26
81	302	76	196	109	3	26
82	305	77	198	110	3	27
83	308	77	199	112	3	27
84	311	79	202	113	3	27
85	314	79	204	114	3	27
86	317	80	205	116	3	28
87	320	81	208	117	3	28
88	323	82	210	118	3	28
89	326	83	211	119	3	28
90	329	83	214	121	3	29
91	332	84	216	122	3	29
92	335	85	217	123	3	29
93	338	85	220	125	3	29
94	341	87	222	126	3	30
95	344	88	223	127	3	30
96	347	88	226	128	3	30
97	350	89	228	130	3	30
98	353	90	229	131	3	31
99	356	90	232	132	3	31
100	359	92	233	134	3	31

ゼムナスの戦いかた 地上と空中のコンボを使いわけよう

空中コンボには、高速で敵に近づいて連続で攻撃するものが多い。それで攻めつつ、状況に合わせて魔法で攻撃するのが有効だ。地上コンボのフィニッシュ技で弾を撃てる武器なら、ほかの技をわざと空振りさせ、遠くから弾の攻撃で地道にダメージを与えていく手もある。



⬅『たたかう』は攻撃前のスキが大きいので、敵から少し離れて仕掛けよう。

オススメの武器パネル

パネル	解説
デュアルギア各種	地上コンボを出し終えたあと、攻撃範囲の広い空中コンボが使用可能
ファントムギア各種	コンボの最後に弾を飛ばして遠くを攻撃できる。魔法力の高さも魅力
レイジングギア⑤	アビリティユニットⓁを3枚リンクすれば『クリティカルアップ』などの便利なアビリティを追加できる
ヴァリアントギア各種 アルティメットギア各種	高い攻撃力を持ち、空中コンボでは広範囲を攻撃することが可能
パンドラギア各種 ゼロギア⑤	攻撃力と魔法力が高い。地上コンボのフィニッシュ技では弾を上下(Y派生コンボなら左右)に撃てる

ゼムナス 武器リスト



武器	必要なパネル	攻撃力		魔法力		防御力		クリティカル率	
		本体	ユニット	本体	ユニット	本体	ユニット	本体	ユニット
マーシリス	(パネルなし)	15	―	0	―	0	―	0	―
サンクション	スキルギア	20	―	0	―	0	―	2	―
サンクション+	スキルギア+②	22	+1	0	+1	0	+1	2	+1
オーバーロード	テックギア③	40	+1	0	+1	0	+1	4	+1
オーバーロード+	テックギア+③	50	+1	0	+1	0	+1	4	+1
ヴェネラブル	デュアルギア④	40	+1	0	+1	0	+1	6	+1
ヴェネラブル+	デュアルギア+④	50	+1	0	+1	0	+1	8	+1
ヴェネラブル++	デュアルギア++⑤	76	+1	0	+1	0	+1	6	+0
オートクラシィ	アームドギア	24	―	12	―	0	―	2	―
オートクラシィ+	アームドギア+②	32	+1	15	+1	0	+1	2	+1
コンクエスト	クロノギア③	50	+1	18	+2	0	+1	4	+1
コンクエスト+	クロノギア+③	65	+1	25	+2	0	+1	4	+1
ターミネイション	ファントムギア④	60	+1	29	+2	0	+1	8	+1
ターミネイション+	ファントムギア+④	70	+1	36	+2	0	+1	6	+1
ターミネイション++	ファントムギア++⑤	80	+1	39	+5	0	+1	6	+1
ジャッジメント	クライムギア③	48	+1	0	+1	0	+1	6	+2
ジャッジメント+	クライムギア+③	30	+1	0	+1	0	+1	8	+2
バニッシュメント	エレガントギア④	70	+1	0	+1	0	+1	9	+2
バニッシュメント+	エレガントギア+④	54	+1	0	+1	0	+1	12	+2
アリストクラート	ワイルドギア③	48	+1	0	+1	4	+2	2	+1
アリストクラート+	ワイルドギア+③	30	+1	0	+1	4	+2	2	+1
インヴィンシブル	オミナスギア④	65	+1	0	+1	6	+2	3	+1
インヴィンシブル+	オミナスギア+④	68	+1	0	+1	6	+2	3	+1
アグレッション	ブレイブギア②	44	+1	0	+1	1	+1	2	+1
アグレッション+	ブレイブギア+②	46	+1	0	+1	1	+1	0	+1
フューリアス	フィアレスギア③	52	+2	0	+1	2	+1	4	+1
フューリアス+	フィアレスギア+③	57	+2	0	+1	2	+1	0	+1
ディスペアー	グローリィギア④	70	+2	0	+1	3	+1	0	+1
ディスペアー+	グローリィギア+④	80	+2	0	+1	3	+1	6	+1
トライアンフ	クライシスギア⑤	55	+1	31	+3	8	+3	4	+1
トライアンフ+	クライシスギア+⑤	62	+1	37	+3	8	+3	4	+1
ルーイネイション	オメガギア⑥	73	+1	41	+3	0	+3	10	+1
ルーイネイション+	オメガギア+⑥	103	+1	45	+3	0	+3	10	+1
ドミネイション	ハザードギア⑤	97	+3	28	+3	4	+1	0	+1
ドミネイション+	ハザードギア+⑤	109	+3	34	+3	4	+1	8	+1
アナイアレイション	レイジングギア⑤	95	+3	0	+1	2	+1	16	+3
アナイアレイション+	レイジングギア+⑤	105	+3	0	+1	2	+1	12	+3
タイラント	ヴァリアントギア⑤	67	+1	0	+1	0	+1	10	+3
タイラント+	ヴァリアントギア+⑤	80	+1	0	+1	0	+1	10	+3
マグニフィセント	アルティメットギア⑥	90	+1	0	+1	0	+1	10	+3
マグニフィセント+	アルティメットギア+⑥	94	+1	0	+1	0	+1	10	+3
インフィニティ	パンドラギア⑤(※1)	92	+5	30	+5	0	+5	10	+5
インフィニティ+	パンドラギア+⑤	125	+1	34	+1	0	+1	10	+1
フォービドゥン	ゼロギア⑤	124	+4	30	+4	0	+4	10	+4
ラウンドファン	カジュアルギア②	36	+1	0	+1	0	+1	0	+1
アブソリュート	ミステリーギア③	90	+1	0	+1	0	+1	0	+1

※1……セット時にアビリティ『リスキーコンボ』が追加される

クリティカル補正		アビリティ			動作速度	接近速度		コンボ		
本体	ユニット	ユニット×1	ユニット×2	ユニット×3		地上	空中	地上	空中	パターン
2	―	―	―	―	1.0	1.0	1.0	3	3	a
2	―	―	―	―	1.0	1.0	1.0	3	3	b
2	+1	コンボアップ	―	―	1.0	1.0	1.0	3	3	b
3	+2	コンボアップ	ロングチェイン	―	1.0	1.0	1.0	2	3	c
4	+2	アップチェイン	ロングチェイン	―	1.0	1.0	1.0	2	3	c
6	+2	アップチェイン	ロングチェイン	コンボエアスライド	1.0	1.0	1.0	2	4	d
7	+2	コンボアップ	ロングチェイン	コンボエアスライド	1.0	1.0	1.0	2	4	d
8	+5	コンボアップ	アップチェイン	コンボエアスライド	1.0	1.0	1.0	3	4	e
3	―	―	―	―	1.0	1.0	1.0	3	1	f
5	+1	マジックガッツ	―	―	1.0	1.0	1.0	3	1	f
4	+1	マジックガッツ	ファイアパワー	―	1.0	1.0	1.0	3	2	g
6	+1	マジックガッツ	サンダーパワー	―	1.0	1.0	1.0	3	2	g
11	+1	マジックガッツ	エアロパワー	ファイナルマジック	1.0	1.0	1.0	3	2	h
6	+1	マジックガッツ	ブリザドパワー	ファイナルマジック	1.0	1.0	1.0	3	2	h
9	+1	マジックガッツ	ファイナルマジック	マジックストライク	1.0	1.0	1.0	4	2	i
4	+1	コンボアップ	ロングチェイン	―	1.0	1.0	1.0	4	3	j
3	+1	アップチェイン	ロングチェイン	―	1.0	1.0	1.0	6	3	k
4	+1	アップチェイン	ロングチェイン	ハートボーナス	1.1	1.0	1.0	4	3	j
4	+1	コンボアップ	ロングチェイン	ハートボーナス	1.1	1.0	1.0	6	3	k
3	+1	ハードディフェンス	アップチェイン	―	1.0	1.0	1.0	4	3	l
4	+1	ハードディフェンス	ロングチェイン	―	1.0	1.0	1.0	6	3	m
5	+1	ハードディフェンス	アップチェイン	コンボガード	1.0	1.0	1.0	4	3	l
6	+1	ハードディフェンス	ロングチェイン	コンボガード	1.0	1.0	1.0	6	3	m
5	+1	ストライカー	―	―	1.0	1.0	1.0	2	2	n
6	+1	ディフェンダー	―	―	1.0	1.0	1.0	2	2	n
6	+1	ストライカー	グランドスラム	―	1.0	1.0	1.0	3	2	o
6	+1	ディフェンダー	ラストリーヴ	―	1.0	1.0	1.0	3	2	o
10	+1	ディフェンダー	ラストリーヴ	エナジーバリア	1.0	1.0	1.0	3	2	o
11	+1	ストライカー	グランドスラム	エナジーフォース	1.0	1.0	1.0	3	2	o
8	+1	ハードディフェンス	ファイアパワー	ブリザドパワー	1.0	1.0	1.0	6	3	m
9	+1	ハードディフェンス	サンダーパワー	エアロパワー	1.0	1.0	1.0	6	3	m
13	+1	ハードディフェンス	ブリザドパワー	コンボガード	1.0	1.0	1.0	6	3	m
12	+1	ハードディフェンス	エアロパワー	コンボガード	1.0	1.0	1.0	6	3	m
14	+1	マジックガッツ	ファイアパワー	ブリザドパワー	1.0	1.0	1.0	3	2	o
11	+1	マジックガッツ	サンダーパワー	エアロパワー	1.0	1.0	1.0	3	2	o
10	+1	ストライカー	グランドスラム	クリティカルアップ	1.1	1.0	1.0	6	3	p
10	+1	コンボアップ	アップチェイン	エナジーフォース	1.1	1.0	1.0	6	3	p
9	+3	コンボアップ	コンボジャンプ	コンボエアスライド	1.0	1.19	1.19	4	3	q
9	+3	アップチェイン	コンボジャンプ	コンボエアスライド	1.0	1.19	1.19	4	3	q
13	+3	ロングチェイン	ハートボーナス	コンボエアスライド	1.2	1.25	1.25	4	3	q
12	+3	アップチェイン	ロングチェイン	コンボジャンプ	1.2	1.25	1.25	4	3	q
11	+5	ファイナルマジック	グランドスラム	ラストリーヴ	1.2	1.13	1.13	3	3	r
12	+1	ファイナルマジック	グランドスラム	ラストリーヴ	1.1	1.13	1.13	3	3	r
19	+4	マジックガッツ	ファイナルマジック	コンボエアスライド	1.0	1.13	1.13	3	3	r
4	+1	エアロパワー	―	―	1.0	1.0	1.0	3	3	a
9	+1	エアロパワー	コンボエアスライド	―	1.1	1.0	1.0	3	3	b



ゼムナス コンボリスト

■技名一覧

- あ[地]横振り
- い[地]二刀横振り
- う[地]突進横回転振り
- え[地]左右3連射
- お[地]打ち上げ
- か[地]正面撃ち
- き[地]上下3連射
- く[地]横回転突き
- け[地]左手突き
- こ[地]右手突き
- さ[地]下上4連射
- し[地]左右4連射
- ア[空]二刀斜め回転振り
- イ[空]二刀2回転振り
- ウ[空]横回転打ち落とし
- エ[空]二刀上昇2回転振り
- オ[空]巨大二刀2回転振り
- カ[空]斜め下撃ち
- キ[空]横回転振り落下

パネル名	段数	1	2	3	4	5	6
a (パネルなし時) カジュアルギア②	地上 Ⓐ	あ 0.63	い 0.5 0.5	う 1.25 1.25			
	空中 Ⓐ	ア 0.5 0.5	イ 0.5 0.5 0.5 0.5	ウ 1.0 1.25			
b スキルギア スキルギア+② ミステリーギア③	地上 Ⓐ	あ 0.63	い 0.5 0.5	え 0.88×3			
	空中 Ⓐ	エ 0.5 0.5 0.5 0.5	イ 0.5 0.5 0.5 0.5	ウ 1.0 1.25			
c テックギア③ テックギア+③	地上 Ⓐ	あ 0.63	お 0.63 0.63 1.0				
	空中 Ⓐ	エ 0.5 0.5 0.5 0.5	ア 0.5 0.5	オ 0.63 0.63 0.63 0.63			
d デュアルギア④ デュアルギア+④	地上 Ⓐ	あ 0.63	お 0.63 0.63 1.0				
	空中 Ⓐ	エ 0.5 0.5 0.5 0.5	ア 0.5 0.5	イ 0.5 0.5 0.5 0.5	オ 0.63 0.63 0.63 0.63		
e デュアルギア++⑤	地上 Ⓐ	あ 0.63	あ 0.63	お 0.63 0.63 1.0			
	空中 Ⓐ	エ 0.5 0.5 0.5 0.5	ア 0.5 0.5	イ 0.5 0.5 0.5 0.5	オ 0.63 0.63 0.63 0.63		
f アームドギア アームドギア+②	地上 Ⓐ	あ 0.63	い 0.5 0.5	か 1.38			
	空中 Ⓐ	カ 0.63×4					
g クロノギア③ クロノギア+③	地上 Ⓐ	あ 0.63	い 0.5 0.5	か 1.38			
	空中 Ⓐ	カ 0.63×4	カ 0.63×4				
h ファントムギア④ ファントムギア+④	地上 Ⓐ	あ 0.63	い 0.5 0.5	き 0.75×3			
	空中 Ⓐ	カ 0.63×4	カ 0.63×4				
i ファントムギア++⑤	地上 Ⓐ	あ 0.63	あ 0.63	い 0.5 0.5	き 0.75×3		
	空中 Ⓐ	カ 0.63×4	カ 0.63×4				

※▌……クリティカルヒットする ▌……敵をひるませやすい □……『ガードカウンター』『エアリベンジ』で出る技

パネル名	段数		1	2	3	4	5	6
j クライムギア③ エレガントギア④	地上	Ⓐ	く 0.75	い 0.5 0.5	く 0.75	う 1.0 1.0		
	空中	Ⓐ	ア 0.5 0.5	イ 0.5 0.5 0.5 0.5	ウ 1.0 1.25			
k クライムギア+③ エレガントギア+④	地上	Ⓐ	く 0.75	い 0.5 0.5	く 0.75	い 0.5 0.5	く 0.75	う 1.0 1.0
	空中	Ⓐ	ア 0.5 0.5	イ 0.5 0.5 0.5 0.5	ウ 1.0 1.25			
l ワイルドギア③ オミナスギア④	地上	Ⓐ	く 0.75	け 1.0	こ 0.75	え 0.88×3		
	空中	Ⓐ	カ 0.5×2	カ 0.5×2	カ 0.63×4			
m ワイルドギア+③ オミナスギア+④ クライシスギア⑤ クライシスギア+⑤ オメガギア⑥ オメガギア+⑥	地上	Ⓐ	く 0.75	け 1.0	こ 0.75	け 1.0	こ 0.75	え 0.88×3
	空中	Ⓐ	カ 0.5×2	カ 0.5×2	カ 0.63×4			
n ブレイブギア② ブレイブギア+②	地上	Ⓐ	あ 0.63	け 1.56				
	空中	Ⓐ	キ 1.0 1.0 1.0 1.0	ウ 1.0 1.25				
o フィアレスギア③ フィアレスギア+③ グローリィギア④ グローリィギア+④ ハザードギア⑤ ハザードギア+⑤	地上	Ⓐ	あ 0.63	い 0.5 0.5	け 1.56			
	空中	Ⓐ	キ 1.0 1.0 1.0 1.0	ウ 1.0 1.25				
p レイジングギア⑤ レイジングギア+⑤	地上	Ⓐ	く 0.75	あ 0.63	い 0.5 0.5	こ 0.75	あ 0.63	オ 0.63 0.63 0.63 0.63
	空中	Ⓐ	エ 0.5 0.5 0.5 0.5	ア 0.5 0.5	オ 0.63 0.63 0.63 0.63			
q ヴァリアントギア⑤ ヴァリアントギア+⑤ アルティメットギア⑥ アルティメットギア+⑥	地上	Ⓐ	く 0.75	あ 0.63	い 0.5 0.5	オ 0.63 0.63 0.63 0.63		
	空中	Ⓐ	エ 0.5 0.5 0.5 0.5	ア 0.5 0.5	オ 0.63 0.63 0.63 0.63			
r パンドラギア⑤ パンドラギア+⑤ ゼロギア⑤	地上	Ⓐ	あ 0.63	い 0.5 0.5	さ 1.0×4			
	地上	Ⓨ			し 1.0×4			
	空中	Ⓐ	ア 0.5 0.5	イ 0.5 0.5 0.5 0.5	オ 0.63 0.63 0.63 0.63			



“魔弾の射手”

シグバール



使用武器	ガンアロー
属性	空間(ジャンプ不能)

機関員No.
II

本来の名前
ブライグ
(Braig)

ひょうひょうとしつつも抜け目がない、機関の初期メンバー。荒々しげな容姿とは裏腹に「～ってハナシ」を語尾につけた気さくな口調で話し、他者の会話にも平気で割りこむ。昔から機関にいるぶんさまざまな事情に通じ、独自の視点で周囲を観察している。



↑ロクサスやシオンを小馬鹿にしながらも面倒見はよく、彼らをユーモラスなあだ名で呼ぶ。



リミットブレイク

クリティカルスナイプ

VOICE
やるじゃねぇか！
いい気になるなよ

Ⓐボタンで武器を構え、さらにⒶボタンで弾を撃つ。構え中はその場から動けなくなるので、敵の攻撃が届きにくい位置で発動し、十字ボタンで敵をよく狙ってから撃とう。

ファーストリミット

攻撃	威力補正
狙撃	1.63



ファイナルリミット

攻撃	威力補正
狙撃	2.13 ▮



『クリティカルスナイプ』の性質

共通

- Ⓐボタンを押すと武器を構える
- 構え中は「十字ボタンの左右で向きを変える」「Ⓐボタンで弾を撃つ」「Ⓑボタンで構えをやめる」のみ可能になる
- 空中で武器を構えたときは落下が止まる
- ターゲットカーソル表示中でも、武器を構える方向は十字ボタンでしか変化しない
- 撃った弾は敵を貫通して遠くまで飛ぶ

ファイナルリミット

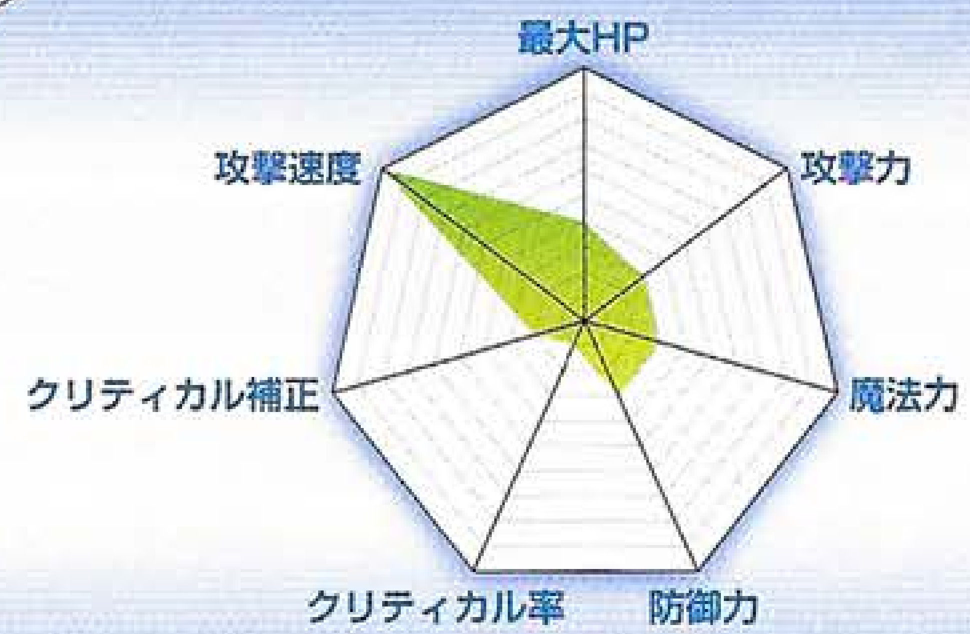
- 連射速度が落ちるかわりに、弾が大きくなって威力も上がる
- 発射のたびに反動で少し後退する

※▮……敵をひるませやすい

シグバール ステータス

レベル	最大HP	攻撃力	魔法力	防御力	クリティカル率	クリティカル補正
1	60	8	25	7	1	6
2	63	8	27	8	1	6
3	66	10	32	9	1	6
4	69	10	32	11	1	6
5	72	10	34	12	1	6
6	75	12	36	13	1	6
7	78	12	38	15	1	7
8	81	12	38	16	1	7
9	84	14	42	17	1	7
10	87	14	42	18	1	7
11	90	14	44	20	1	7
12	93	16	46	21	1	7
13	96	16	48	22	1	7
14	99	16	48	24	1	8
15	101	17	51	25	1	8
16	104	18	52	26	1	8
17	107	18	53	27	1	8
18	110	20	56	29	1	8
19	113	20	57	30	1	8
20	116	20	60	31	1	9
21	119	21	61	33	1	9
22	122	22	62	34	1	9
23	125	23	65	35	1	9
24	128	24	66	36	1	9
25	131	24	67	38	1	9
26	134	25	69	39	1	10
27	137	25	71	40	1	10
28	140	26	71	42	1	10
29	142	27	74	43	1	10
30	145	28	75	44	1	10
31	148	28	76	45	1	10
32	151	29	79	47	1	11
33	154	29	80	48	1	11
34	157	30	81	49	1	11
35	160	31	84	51	1	11
36	163	32	85	52	1	11
37	166	32	86	53	1	11
38	169	33	89	54	1	11
39	172	33	90	56	1	12
40	175	34	92	57	1	12

➡圧倒的な攻撃速度を誇るかわりに、ほかのステータスはどれも低め。いかにして安全な位置で戦うかが課題となる。

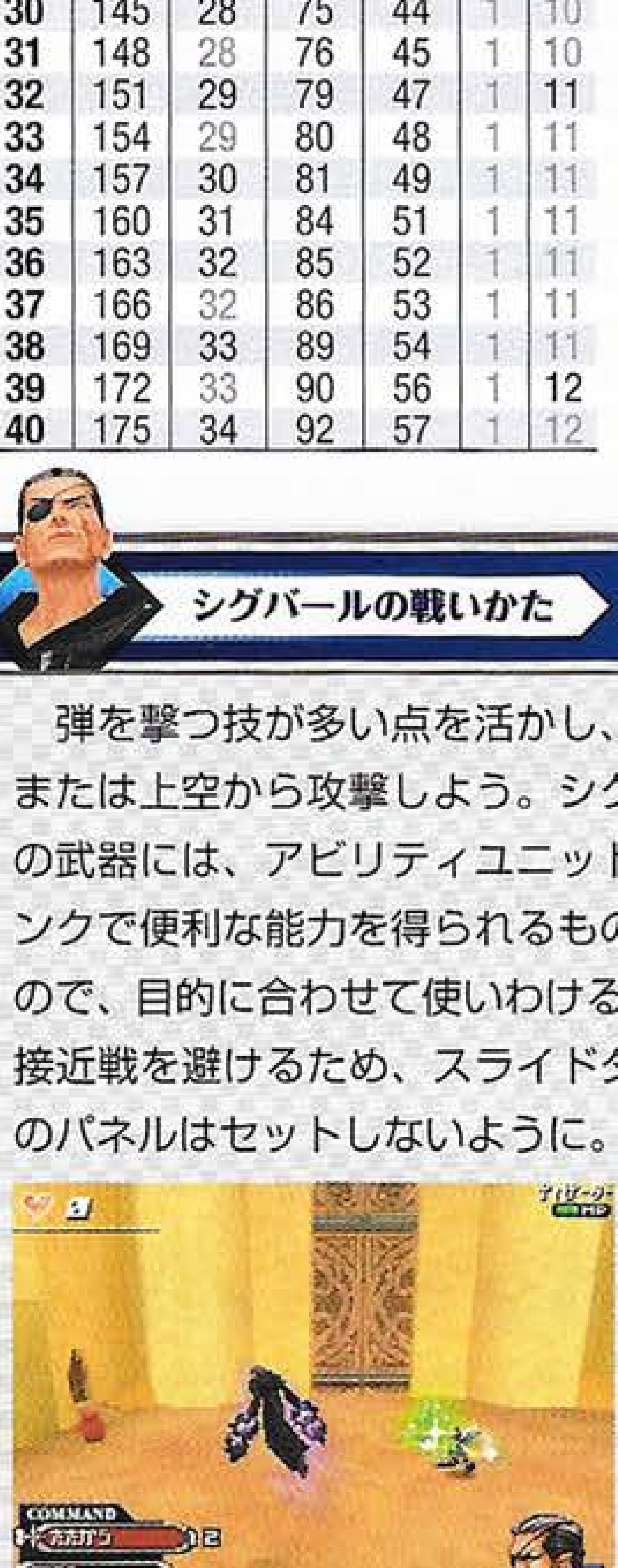


レベル	最大HP	攻撃力	魔法力	防御力	クリティカル率	クリティカル補正
41	178	35	93	58	1	12
42	181	35	94	60	1	12
43	183	37	97	61	1	12
44	186	37	98	62	1	12
45	189	37	99	63	1	13
46	192	39	102	65	1	13
47	195	39	103	66	1	13
48	198	39	104	67	1	13
49	201	41	107	69	1	13
50	204	41	108	70	1	13
51	207	41	109	71	1	14
52	210	43	111	72	1	14
53	213	43	113	74	1	14
54	216	43	114	75	1	14
55	219	44	116	76	1	14
56	222	45	117	78	1	14
57	225	45	119	79	1	15
58	227	47	121	80	1	15
59	230	47	122	81	1	15
60	233	47	125	83	1	15
61	236	48	126	84	1	15
62	239	49	127	85	1	15
63	242	50	130	87	1	15
64	245	51	131	88	1	16
65	248	51	132	89	1	16
66	251	52	134	90	1	16
67	254	52	136	92	1	16
68	257	53	137	93	1	16
69	260	54	139	94	1	16
70	263	55	140	96	1	17

レベル	最大HP	攻撃力	魔法力	防御力	クリティカル率	クリティカル補正
71	266	55	141	97	1	17
72	268	56	144	98	1	17
73	271	56	145	99	1	17
74	274	57	146	101	1	17
75	277	58	149	102	1	17
76	280	59	150	103	1	18
77	283	59	151	105	1	18
78	286	60	153	106	1	18
79	289	60	155	107	1	18
80	292	61	157	108	1	18
81	295	62	158	110	1	18
82	298	62	159	111	1	19
83	301	64	162	112	1	19
84	304	64	163	114	1	19
85	307	64	164	115	1	19
86	309	66	167	116	1	19
87	312	66	168	117	1	19
88	315	66	169	119	1	19
89	318	68	172	120	1	20
90	321	68	173	121	1	20
91	324	68	174	123	1	20
92	327	70	176	124	1	20
93	330	70	178	125	1	20
94	333	70	179	127	1	20
95	336	71	181	128	1	21
96	339	72	182	129	1	21
97	342	72	183	130	1	21
98	345	74	186	132	1	21
99	348	74	187	133	1	21
100	351	74	190	134	1	21

シグバールの戦いかた 反撃されにくい位置から一方的に攻める

弾を撃つ技が多い点を活かし、遠距離または上空から攻撃しよう。シグバールの武器には、アビリティユニットⓁのリンクで便利な能力を得られるものが多いので、目的に合わせて使いわけるといい。接近戦を避けるため、スライドダッシュのパネルはセットしないように。



⬅『コンボジャンプ』『コンボエアスライド』によるヒット&アウェイが強い。

オススメの武器パネル

パネル	解説
ワイルドギア各種 オミナスギア各種	アビリティユニットⓁで『ファイアパワー』などを追加できる
オメガギア+⑥	クリティカル率が高く、アビリティユニットⓁで『ストライカー』『グランドスラム』を追加できる
レイジングギア各種 パンドラギア各種	地上コンボで前方に大量の弾を連射する。ステータスの上昇量も多い
ヴァリアントギア各種 アルティメットギア各種	地上・空中ともに1段目で敵をひるませやすい攻撃が出るうえ、正面以外にも弾を撃つことが可能
ゼロギア⑤	各ステータスが全体的に高くなる

シグバール 武器リスト

武器	必要なパネル	攻撃力		魔法力		防御力		クリティカル率	
		本体	ユニット	本体	ユニット	本体	ユニット	本体	ユニット
スタンドアローン	(パネルなし)	15	—	0	—	0	—	0	—
キラービー	スキルギア	20	—	0	—	0	—	3	—
キラービー+	スキルギア+②	22	+1	0	+1	0	+1	4	+1
スティングレイ	テックギア③	40	+1	0	+1	0	+1	6	+2
スティングレイ+	テックギア+③	50	+1	0	+1	0	+1	8	+2
カウンターウェイト	デュアルギア④	40	+1	0	+1	0	+1	9	+2
カウンターウェイト+	デュアルギア+④	50	+1	0	+1	0	+1	12	+2
カウンターウェイト++	デュアルギア++⑤	76	+1	0	+1	0	+1	12	+5
アキュラシー	アームドギア	30	—	0	—	0	—	2	—
アキュラシー+	アームドギア+②	35	+1	0	+1	0	+1	2	+1
デュアルヘッド	クロノギア③	57	+1	0	+1	4	+2	2	+1
デュアルヘッド+	クロノギア+③	60	+1	0	+1	4	+2	2	+1
バハムート	ファントムギア④	90	+1	0	+1	6	+2	3	+1
バハムート+	ファントムギア+④	65	+1	0	+1	0	+2	8	+1
バハムート++	ファントムギア++⑤	80	+1	0	+1	6	+5	3	+1
ガルウイング	クライムギア③	22	+1	0	+1	0	+1	4	+1
ガルウイング+	クライムギア+③	48	+1	0	+1	0	+1	4	+1
ブルーフレーム	エレガントギア④	54	+1	0	+1	0	+1	6	+1
ブルーフレーム+	エレガントギア+④	70	+1	0	+1	0	+1	6	+1
スターシェル	ワイルドギア③	25	+1	14	+2	0	+1	4	+1
スターシェル+	ワイルドギア+③	40	+1	28	+2	0	+1	4	+1
サンライズ	オミナスギア④	55	+1	29	+2	0	+1	6	+1
サンライズ+	オミナスギア+④	71	+1	31	+2	0	+1	6	+1
プライマー	ブレイブギア②	44	+1	0	+1	1	+1	2	+1
プライマー+	ブレイブギア+②	46	+1	0	+1	1	+1	0	+1
アームストロング	フィアレスギア③	45	+2	0	+1	2	+1	0	+1
アームストロング+	フィアレスギア+③	50	+2	0	+1	2	+1	4	+1
ハードボイルド	グローリィギア④	69	+2	0	+1	3	+1	0	+1
ハードボイルド+	グローリィギア+④	90	+2	0	+1	3	+1	6	+1
ディアボロアイ	クライシスギア⑤	66	+3	0	+1	2	+3	12	+1
ディアボロアイ+	クライシスギア+⑤	73	+3	0	+1	2	+3	16	+1
ダブルタップ	オメガギア⑥	87	+3	0	+1	3	+1	15	+3
ダブルタップ+	オメガギア+⑥	125	+3	0	+1	3	+1	20	+3
スターダスト	ハザードギア⑤	84	+1	37	+3	0	+1	8	+1
スターダスト+	ハザードギア+⑤	96	+1	45	+3	0	+1	8	+1
マズルエナジー	レイジングギア⑤	95	+3	0	+1	0	+3	8	+1
マズルエナジー+	レイジングギア+⑤	105	+3	0	+1	0	+3	8	+1
クライム&ペナルティ	ヴァリアントギア⑤	64	+1	0	+1	0	+3	8	+1
クライム&ペナルティ+	ヴァリアントギア+⑤	67	+1	0	+1	0	+3	8	+1
キューピットアロー	アルティメットギア⑥	94	+1	0	+1	0	+3	10	+3
キューピットアロー+	アルティメットギア+⑥	90	+1	0	+1	0	+3	10	+3
ファイナルウェポン	パンドラギア⑤	92	+5	30	+5	0	+5	10	+5
ファイナルウェポン+	パンドラギア+⑤	125	+1	34	+1	0	+1	10	+1
シャープシューター	ゼロギア⑤	124	+4	30	+4	0	+4	10	+4
ドライヤー	カジュアルギア②	36	+1	0	+1	0	+1	0	+1
トランペット	ミステリーギア③	90	+1	0	+1	0	+1	0	+1

クリティカル補正		アビリティ			動作速度	接近速度		コンボ			弾数
本体	ユニット	ユニット×1	ユニット×2	ユニット×3		地上	空中	地上	空中	パターン	
2	—	—	—	—	1.0	1.0	1.0	3	2	a	12
2	—	—	—	—	1.0	1.0	1.0	5	2	b	16
2	+1	コンボアップ	—	—	1.0	1.0	1.0	5	2	b	16
3	+1	コンボアップ	コンボジャンプ	—	1.0	1.0	1.0	2	2	c	36
4	+1	アップチェイン	ロングチェイン	—	1.0	1.0	1.0	2	2	c	36
6	+1	アップチェイン	ロングチェイン	ハートボーナス	1.0	1.0	1.0	2	2	c	36
7	+1	コンボアップ	コンボジャンプ	クリティカルアップ	1.0	1.0	1.0	2	2	c	36
8	+0	コンボアップ	コンボジャンプ	クリティカルアップ	1.0	1.0	1.0	2	2	c	48
4	—	—	—	—	1.0	1.0	1.0	3	2	d	16
5	+1	ディフェンダー	—	—	1.0	1.0	1.0	3	2	d	16
7	+1	ディフェンダー	コンボガード	—	1.0	1.0	1.0	3	2	e	9
5	+1	エナジーバリア	コンボガード	—	1.0	1.0	1.0	3	3	f	12
10	+1	ディフェンダー	コンボガード	クライシスハーフ	1.0	1.0	1.0	3	2	e	9
13	+1	エナジーバリア	コンボガード	ラストリーヴ	1.0	1.0	1.0	3	3	f	12
7	+1	アップチェイン	ロングチェイン	ハートボーナス	1.0	1.0	1.0	3	3	f	24
3	+2	アップチェイン	コンボジャンプ	—	1.0	1.0	1.0	2	2	g	24
4	+2	コンボアップ	コンボジャンプ	—	1.0	1.0	1.0	2	2	g	24
4	+2	アップチェイン	コンボジャンプ	コンボエアスライド	1.0	1.0	1.0	3	2	h	24
4	+2	コンボアップ	コンボジャンプ	コンボエアスライド	1.0	1.0	1.0	3	2	h	24
3	+1	マジックガッツ	サンダーパワー	—	1.0	1.0	1.0	2	3	i	12
3	+1	マジックガッツ	ファイアパワー	—	1.0	1.0	1.0	2	3	i	12
4	+1	マジックガッツ	ブリザドパワー	ファイナルマジック	1.0	1.0	1.0	2	3	i	12
5	+1	マジックガッツ	エアロパワー	ファイナルマジック	1.0	1.0	1.0	2	3	i	12
5	+1	ストライカー	—	—	1.0	1.0	1.0	3	2	d	16
6	+1	ストライカー	—	—	1.0	1.0	1.0	3	2	d	16
6	+1	ストライカー	グランドスラム	—	1.0	1.0	1.0	1	1	j	3
6	+1	ストライカー	グランドスラム	—	1.0	1.0	1.0	1	1	j	3
10	+1	ストライカー	グランドスラム	エナジーフォース	1.0	1.0	1.0	3	1	k	12
11	+1	ストライカー	グランドスラム	エナジーフォース	1.0	1.0	1.0	3	1	k	12
9	+1	コンボアップ	グランドスラム	クリティカルアップ	1.0	1.0	1.0	2	2	c	36
11	+1	エナジーフォース	ロングチェイン	ハートボーナス	1.0	1.0	1.0	2	2	c	36
16	+1	エナジーフォース	ロングチェイン	ハートボーナス	1.0	1.0	1.0	2	2	c	36
14	+1	ストライカー	グランドスラム	クライシスハーフ	1.0	1.0	1.0	2	2	c	36
12	+3	エアロパワー	コンボジャンプ	コンボエアスライド	1.0	1.0	1.0	3	2	h	24
10	+3	エアロパワー	コンボアップ	アップチェイン	1.0	1.0	1.0	3	2	h	24
10	+1	エナジーフォース	エナジーバリア	コンボガード	1.0	1.0	1.0	3	1	k	24
10	+1	ディフェンダー	ストライカー	クライシスハーフ	1.0	1.0	1.0	3	1	k	24
9	+3	ディフェンダー	コンボジャンプ	コンボエアスライド	1.0	1.0	1.0	3	2	l	12
9	+3	エナジーバリア	コンボジャンプ	コンボエアスライド	1.0	1.0	1.0	3	2	m	12
12	+1	エナジーバリア	コンボジャンプ	コンボエアスライド	1.0	1.0	1.0	3	2	l	12
13	+1	ディフェンダー	コンボジャンプ	コンボエアスライド	1.0	1.0	1.0	3	2	m	12
11	+5	コンボジャンプ	コンボガード	コンボエアスライド	1.0	1.0	1.0	3	1	k	24
12	+1	コンボジャンプ	コンボガード	コンボエアスライド	1.0	1.0	1.0	3	1	k	12
19	+4	コンボアップ	アップチェイン	ロングチェイン	1.0	1.0	1.0	3	2	d	32
4	+1	ファイアパワー	—	—	1.0	1.0	1.0	3	2	a	12
9	+1	エアロパワー	ロングチェイン	—	1.0	1.0	1.0	3	2	a	12

シグバール コンボリスト

■技名一覧

あ[地]高速連射	か[地]左右4連射	さ[地]充填正面撃ち	オ[空]真下2連射
い[地]前方連射	き[地]前3方向同時撃ち	ア[空]4連射	カ[空]充填正面同時撃ち
う[地]横回転前方連射	く[地]上下左右同時撃ち	イ[空]宙返り2連射	キ[空]宙返り充填真下撃ち
え[地]下方同時撃ち宙返り	け[地]下上3連射	ウ[空]宙返り真下同時撃ち	ク[空]充填4方向同時撃ち
お[地]宙返り2連射	こ[地]充填正面同時撃ち	エ[空]横回転下方撃ち	

パネル名	段数	1	2	3	4	5
a (パネルなし時) カジュアルギア② ミステリーギア③	地上 Ⓐ	あ 0.5 / 0.5	い 0.5 / 0.5	う 0.88 / 0.88		
	空中 Ⓐ	ア 0.5 / 0.5 / 0.5 / 0.5	イ 0.75 / 0.75			
b スキルギア スキルギア+②	地上 Ⓐ	あ 0.5 / 0.5	い 0.5 / 0.5	あ 0.5 / 0.5	い 0.5 / 0.5	う 0.88 / 0.88
	地上 Ⓨ		え 0.38×4	お 0.75 / 0.75	え 0.38×4	お 0.75 / 0.75
	空中 Ⓐ	ア 0.5 / 0.5 / 0.5 / 0.5	イ 0.75 / 0.75			
c テックギア③ テックギア+③ デュアルギア④ デュアルギア+④ デュアルギア++⑤ クライシスギア⑤ クライシスギア+⑤ オメガギア⑥ オメガギア+⑥	地上 Ⓐ	え 0.5×4	か 0.63×4			
	空中 Ⓐ	ア 0.5 / 0.5 / 0.5 / 0.5	イ 0.75 / 0.75			
d アームドギア アームドギア+② ブレイブギア② ブレイブギア+② ゼロギア⑤	地上 Ⓐ	あ 0.5 / 0.5	い 0.5 / 0.5	う 0.88 / 0.88		
	地上 Ⓨ		え 0.38×4	お 0.75 / 0.75		
	空中 Ⓐ	ア 0.5 / 0.5 / 0.5 / 0.5	イ 0.75 / 0.75			
e クロノギア③ ファントムギア④	地上 Ⓐ	き 0.88×3	き 0.88×3	き 0.88×3		
	空中 Ⓐ	ウ 0.88×3	ウ 0.88×3			
f クロノギア+③ ファントムギア+④ ファントムギア++⑤	地上 Ⓐ	く 1.0 / 0.5×3	く 1.0 / 0.5×3	く 1.0 / 0.5×3		
	空中 Ⓐ	ウ 1.0 / 0.5×3	ウ 1.0 / 0.5×3	ウ 1.0 / 0.5×3		
g クライムギア③ クライムギア+③	地上 Ⓐ	け 0.75×3	う 0.88 / 0.88			
	地上 Ⓨ		エ 0.88×6			
	空中 Ⓐ	エ 0.88×6	オ 1.0 / 1.0			
h エレガントギア④ エレガントギア+④ ハザードギア⑤ ハザードギア+⑤	地上 Ⓐ	け 0.75×3	け 0.75×3	う 0.88 / 0.88		
	地上 Ⓨ		エ 0.88×6	エ 0.88×6		
	空中 Ⓐ	エ 0.88×6	オ 1.0 / 1.0			

※（黄）……クリティカルヒットする　（緑）……敵をひるませやすい　（赤枠）……『ガードカウンター』『エアリベンジ』で出る技

パネル名	段数		1	2	3	4	5
i ワイルドギア③ ワイルドギア+③ オミナスギア④ オミナスギア+④	地上	Ⓐ▶	お 0.63 / 0.63	こ 1.0×2			
	空中	Ⓐ▶	ア 0.5 / 0.5 / 0.5 / 0.5	イ 0.63 / 0.63	カ 1.0×2		
j フィアレスギア③ フィアレスギア+③	地上	Ⓐ▶	さ 2.5	※弾を撃つ直前にⓎボタンを押すと、動作を中断してバック転ができる			
	空中	Ⓐ▶	キ 2.5	※弾を撃つ直前にⓎボタンを押すと、動作を中断できる			
k グローリィギア④ グローリィギア+④ レイジングギア⑤ レイジングギア+⑤ パンドラギア⑤ パンドラギア+⑤	地上	Ⓐ▶	あ 0.5×2 / 0.5×2	い 0.5×2 / 0.5×2	う 0.75×2 / 0.75×2		
	空中	Ⓐ▶	ク 0.75×4				
l ヴァリアントギア⑤ アルティメットギア⑥	地上	Ⓐ▶	き 0.88×3	き 0.88×3	き 0.88×3		
		Ⓨ▶		エ 0.88×6	エ 0.88×6		
	空中	Ⓐ▶	エ 0.88×6	オ 1.0 / 1.0			
m ヴァリアントギア+⑤ アルティメットギア+⑥	地上	Ⓐ▶	く 1.0 / 0.5×3	く 1.0 / 0.5×3	く 1.0 / 0.5×3		
		Ⓨ▶		エ 0.88×6	エ 0.88×6		
	空中	Ⓐ▶	エ 0.88×6	オ 1.0 / 1.0			



く[地]上下左右同時撃ち



ク[空]充填4方向同時撃ち

シグバールの『たたかう』には弾数制限がある

シグバール操作時は『たたかう』コマンドの右側に武器の弾数(→P.41)が表示される。弾数は『たたかう』で弾を撃つたびに減り、ゼロになった時点で弾が出なくなる。コンボの途中で弾切れになると、その動作が終わるまで無防備になってしまうのだ。弾切れ中は『たたかう』コマンドが『リロード』に変わるので、それを実行して残弾数を満タンにもどそう。



⬅弾を同時に何発も撃つ技を出したときは、その数だけ武器の残弾数が減っていく。



“旋風の六槍”

ザルディン



機関員No.
III

本来の名前
ディラン
(Dilan)

使用武器	ランス
属性	風(吹き上げ)

機関設立時からのメンバーで、6本もの槍を自在にあやつる剛の者。武人のような外見とは裏腹に、他者をおとしめる権謀術数に長けている。ほかのメンバーと同じく人の“心”を求めつつも、感情については軽視しており、愛や絆を大切にする者には不快感を示す。



⬆ビーストキャッスルでは、ビーストが大切にしているバラを見て、あるたくらみを思いつく。



リミットブレイク

ドラグーンストーム

VOICE
見くびるなよ
手加減はできんぞ

槍で周囲を攻撃しつつ、Ⓐボタンで威力の大きな技をくり出す。敵の背後にまわりながら攻撃するのが安全で、ファイナルリミットではⒶボタンで攻撃しては敵から離れる戦法も有効だ。

ファーストリミット

攻撃	威力補正
槍周回	0.03
振りまわし	1.83



ファイナルリミット

攻撃	威力補正
槍周回	0.03
落下攻撃	2.06 ▌
衝撃波	2.06 ▌



※▌……敵をひるませやすい

『ドラグーンストーム』の性質

共通
- 自動的にザルディンの周囲を槍がまわる
- ⒷやⓎボタンでの行動ができなくなる
- 空中にいるときは落下が遅くなる

ファーストリミット
- Ⓐボタンを押すと、すべての槍を横に振りまわす

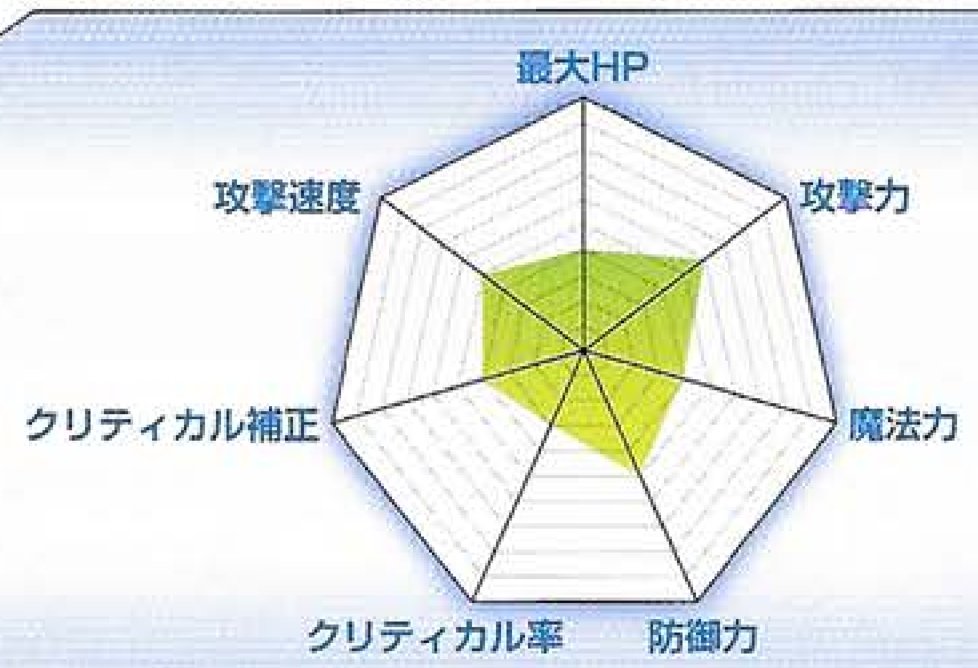
ファイナルリミット
- Ⓐボタンを押すと、ターゲットの頭上に跳んで落下しながら槍で突く。着地時の衝撃波で周囲の敵を巻きこむことが可能



ザルディン ステータス

レベル	最大HP	攻撃力	魔法力	防御力	クリティカル率	クリティカル補正
1	64	9	29	7	2	6
2	67	10	31	9	2	6
3	70	11	35	10	2	6
4	73	12	36	11	2	7
5	76	12	39	13	2	7
6	79	13	40	14	2	7
7	82	14	43	15	2	7
8	85	15	43	17	2	7
9	88	16	44	18	2	8
10	91	16	47	19	2	8
11	94	17	48	21	2	8
12	97	18	51	22	2	8
13	100	19	52	23	2	8
14	103	19	54	25	2	9
15	107	20	56	26	2	9
16	110	21	56	27	2	9
17	113	22	59	29	2	9
18	116	23	60	30	2	9
19	119	23	63	32	2	10
20	122	24	63	33	2	10
21	125	25	67	34	2	10
22	128	26	67	36	2	10
23	131	27	68	37	2	11
24	134	27	71	38	2	11
25	137	28	72	40	2	11
26	140	29	75	41	2	11
27	143	30	76	42	2	11
28	146	30	78	44	2	12
29	150	31	79	45	2	12
30	153	32	80	46	2	12
31	156	33	83	48	2	12
32	159	34	84	49	2	12
33	162	34	87	50	2	13
34	165	35	88	52	2	13
35	168	36	90	53	2	13
36	171	37	91	54	2	13
37	174	37	92	56	2	13
38	177	38	95	57	2	14
39	180	39	96	59	2	14
40	183	40	99	60	2	14

➡攻撃力と防御力がやや高く、物理攻撃での攻防が得意。反面、魔法力とクリティカル率はほかのステータスより低い。



レベル	最大HP	攻撃力	魔法力	防御力	クリティカル率	クリティカル補正
41	186	41	100	61	2	14
42	189	41	102	63	2	15
43	193	42	103	64	2	15
44	196	43	104	65	2	15
45	199	44	107	67	2	15
46	202	45	108	68	2	15
47	205	45	111	69	2	16
48	208	46	112	71	2	16
49	211	47	114	72	2	16
50	214	48	115	73	2	16
51	217	48	116	75	2	16
52	220	49	119	76	2	17
53	223	50	120	77	2	17
54	226	51	122	79	2	17
55	229	52	124	80	2	17
56	232	52	126	81	2	17
57	235	53	127	83	2	18
58	239	54	128	84	2	18
59	242	55	131	86	2	18
60	245	56	132	87	2	18
61	248	56	135	88	2	19
62	251	57	136	90	2	19
63	254	58	138	91	2	19
64	257	59	139	92	2	19
65	260	59	140	94	2	19
66	263	60	143	95	2	20
67	266	61	144	96	2	20
68	269	62	146	98	2	20
69	272	63	148	99	2	20
70	275	63	150	100	2	20

レベル	最大HP	攻撃力	魔法力	防御力	クリティカル率	クリティカル補正
71	278	64	151	102	2	21
72	282	65	152	103	2	21
73	285	66	155	104	2	21
74	288	67	156	106	2	21
75	291	67	159	107	2	21
76	294	68	160	108	2	22
77	297	69	162	110	2	22
78	300	70	163	111	2	22
79	303	70	164	113	2	22
80	306	71	167	114	2	23
81	309	72	168	115	2	23
82	312	73	170	117	2	23
83	315	74	172	118	2	23
84	318	74	174	119	2	23
85	321	75	175	121	2	24
86	325	76	176	122	2	24
87	328	77	179	123	2	24
88	331	78	180	125	2	24
89	334	78	183	126	2	24
90	337	79	184	127	2	25
91	340	80	186	129	2	25
92	343	81	187	130	2	25
93	346	81	188	131	2	25
94	349	82	191	133	2	25
95	352	83	192	134	2	26
96	355	84	194	135	2	26
97	358	85	196	137	2	26
98	361	85	198	138	2	26
99	364	86	199	140	2	26
100	368	87	202	141	2	27

ザルディンの戦いかた 武器の長所を活かして攻めよう

武器のリーチが長く、槍の先端が当たるような位置から攻めれば、敵の反撃を受けにくい。また、アビリティユニットⓁで『エアロパワー』を追加できる武器が多いため、その効果で敵を吹き上げ状態にし、すぐに追撃をかけて大ダメージを与えるという戦法もとれる。



←フィニッシュ技が強力なので、コンボ数が少ない武器を中心に使っていこう。

オススメの武器パネル

パネル	解説
クロノギア各種 ファントムギア各種	高い攻撃力を持ち、地上・空中ともにコンボの攻撃範囲が広い。防御面を強化するアビリティも追加できる
クライシスギア各種 オメガギア各種	地上コンボの1段目が敵をひるませやすい攻撃で、しかもアビリティユニットⓁ1枚で『エアロパワー』を追加できる。魔法力の強化も可能
パンドラギア各種	ステータスの上昇量が多く、追加可能なアビリティは守りに役立つ
ゼロギア⑤	それぞれのステータスが高くなる

ザルディン 武器リスト



武器	必要なパネル	攻撃力		魔法力		防御力		クリティカル率	
		本体	ユニット	本体	ユニット	本体	ユニット	本体	ユニット
疾風	(パネルなし)	15	—	0	—	0	—	0	—
月影	スキルギア	20	—	0	—	0	—	2	—
月影+	スキルギア+②	22	+1	0	+1	0	+1	2	+1
新月破	テックギア③	40	+1	0	+1	0	+1	4	+1
新月破+	テックギア+③	50	+1	0	+1	0	+1	4	+1
無明海	デュアルギア④	40	+1	0	+1	0	+1	6	+1
無明海+	デュアルギア+④	50	+1	0	+1	0	+1	8	+1
無明海++	デュアルギア++⑤	76	+1	0	+1	0	+1	6	+0
陽炎	アームドギア	30	—	0	—	0	—	2	—
陽炎+	アームドギア+②	35	+1	0	+1	0	+1	2	+1
阿修羅	クロノギア③	57	+1	0	+1	4	+2	2	+1
阿修羅+	クロノギア+③	60	+1	0	+1	4	+2	2	+1
南斗竜将	ファントムギア④	69	+1	0	+1	0	+2	8	+1
南斗竜将+	ファントムギア+④	80	+1	0	+1	6	+2	3	+1
南斗竜将++	ファントムギア++⑤	92	+1	0	+1	6	+5	3	+1
猛将	クライムギア③	48	+2	0	+1	2	+1	0	+1
猛将+	クライムギア+③	61	+2	0	+1	2	+1	4	+1
烈王	エレガントギア④	68	+2	0	+1	3	+1	0	+1
烈王+	エレガントギア+④	87	+2	0	+1	3	+1	6	+1
夕雲	ワイルドギア③	29	+1	0	+1	0	+1	8	+2
夕雲+	ワイルドギア+③	44	+1	0	+1	0	+1	6	+2
紫電	オミナスギア④	69	+1	0	+1	0	+1	9	+2
紫電+	オミナスギア+④	87	+1	0	+1	0	+1	12	+2
旋風	ブレイブギア②	31	+1	17	+1	0	+1	2	+1
旋風+	ブレイブギア+②	36	+1	19	+1	0	+1	2	+1
斬空	フィアレスギア③	20	+1	25	+2	0	+1	4	+1
斬空+	フィアレスギア+③	48	+1	29	+2	0	+1	4	+1
撃天	グローリィギア④	31	+1	31	+2	0	+1	6	+1
撃天+	グローリィギア+④	36	+1	39	+2	0	+1	6	+1
弦月断	クライシスギア⑤	55	+1	31	+3	0	+1	8	+1
弦月断+	クライシスギア+⑤	62	+1	37	+3	0	+1	8	+1
星月天	オメガギア⑥	73	+1	41	+3	0	+1	10	+1
星月天+	オメガギア+⑥	103	+1	45	+3	0	+1	10	+1
覇道帝	ハザードギア⑤	101	+3	0	+1	0	+3	8	+1
覇道帝+	ハザードギア+⑤	114	+3	0	+1	0	+3	8	+1
不知火	レイジングギア⑤	88	+1	34	+3	0	+1	8	+3
不知火+	レイジングギア+⑤	93	+1	37	+3	0	+1	8	+3
夜叉鬼	ヴァリアントギア⑤	64	+1	0	+1	0	+3	8	+1
夜叉鬼+	ヴァリアントギア+⑤	67	+1	0	+1	0	+3	8	+1
北斗竜将	アルティメットギア⑥	90	+1	0	+1	0	+3	10	+1
北斗竜将+	アルティメットギア+⑥	94	+1	0	+1	0	+3	10	+1
天覇真竜王	パンドラギア⑤(※1)	92	+5	30	+5	0	+5	10	+5
天覇真竜王+	パンドラギア+⑤	125	+1	34	+1	0	+1	10	+1
竜牙閃	ゼロギア⑤	124	+4	30	+4	0	+4	10	+4
一掃	カジュアルギア②	36	+1	0	+1	0	+1	0	+1
飛竜	ミステリーギア③	90	+1	0	+1	0	+1	0	+1

※1……セット時にアビリティ『リスキーコンボ』が追加される



クリティカル補正		アビリティ			動作	接近速度		コンボ		
本体	ユニット	ユニット×1	ユニット×2	ユニット×3	速度	地上	空中	地上	空中	パターン
2	—	—	—	—	1.0	1.0	1.0	3	3	a
2	—	—	—	—	1.0	1.0	1.0	4	2	b
2	+1	コンボジャンプ	—	—	1.0	1.0	1.0	4	2	b
3	+2	コンボジャンプ	コンボアップ	—	1.0	1.0	1.0	3	3	c
4	+2	コンボジャンプ	アップチェイン	—	1.0	1.0	1.0	3	3	c
6	+2	コンボジャンプ	アップチェイン	コンボエアスライド	1.0	1.0	1.0	3	3	c
7	+2	コンボジャンプ	コンボアップ	コンボエアスライド	1.0	1.0	1.0	3	3	c
8	+5	コンボジャンプ	コンボエアスライド	エアロパワー	1.0	1.0	1.0	3	3	c
4	—	—	—	—	1.0	1.0	1.0	3	2	d
5	+1	ディフェンダー	—	—	1.0	1.0	1.0	3	2	d
7	+1	ディフェンダー	ハードディフェンス	—	1.0	1.0	1.0	4	2	e
5	+1	エナジーバリア	ハードディフェンス	—	1.0	1.0	1.0	4	2	e
13	+1	ディフェンダー	ハードディフェンス	クライシスハーフ	1.0	1.0	1.0	5	2	f
7	+1	ディフェンダー	ハードディフェンス	ラストリーヴ	1.0	1.0	1.0	5	2	f
10	+1	ディフェンダー	ハードディフェンス	コンボガード	1.0	1.0	1.0	5	2	f
4	+1	ストライカー	ディフェンダー	—	1.0	1.0	1.0	4	2	g
5	+1	ストライカー	ディフェンダー	—	1.0	1.0	1.0	4	2	g
5	+1	ディフェンダー	エナジーバリア	ラストリーヴ	1.0	1.0	1.0	4	2	g
5	+1	ストライカー	エナジーフォース	グランドスラム	1.0	1.0	1.0	4	2	g
4	+1	コンボアップ	アップチェイン	—	1.1	1.0	1.0	5	2	h
3	+1	アップチェイン	ロングチェイン	—	1.1	1.0	1.0	5	2	h
5	+1	アップチェイン	ロングチェイン	ハートボーナス	1.1	1.0	1.0	5	3	i
6	+1	コンボアップ	アップチェイン	クリティカルアップ	1.1	1.0	1.0	5	3	i
4	+1	マジックガッツ	—	—	1.0	1.0	1.0	2	2	j
4	+1	マジックガッツ	—	—	1.0	1.0	1.0	2	2	j
4	+1	マジックガッツ	エアロパワー	—	1.0	1.0	1.0	3	3	k
4	+1	マジックガッツ	エアロパワー	—	1.0	1.0	1.0	3	3	k
7	+1	マジックガッツ	エアロパワー	ブリザドパワー	1.0	1.0	1.0	4	3	l
8	+1	マジックガッツ	エアロパワー	サンダーパワー	1.0	1.0	1.0	4	3	l
8	+3	エアロパワー	コンボジャンプ	コンボエアスライド	1.0	1.0	1.0	5	3	m
9	+3	エアロパワー	マジックガッツ	ファイナルマジック	1.0	1.0	1.0	5	3	m
13	+3	エアロパワー	マジックガッツ	マジックストライク	1.0	1.0	1.0	5	3	m
12	+3	エアロパワー	コンボジャンプ	コンボエアスライド	1.0	1.0	1.0	5	3	m
15	+1	ハードディフェンス	グランドスラム	クライシスハーフ	1.0	1.0	1.0	4	2	n
11	+1	ハードディフェンス	エナジーフォース	エナジーバリア	1.0	1.0	1.0	4	2	n
8	+1	エアロパワー	アップチェイン	ロングチェイン	1.2	1.0	1.0	5	3	i
9	+1	エアロパワー	コンボアップ	クリティカルアップ	1.2	1.0	1.0	5	3	i
9	+3	ディフェンダー	ハードディフェンス	コンボジャンプ	1.0	1.0	1.0	4	2	n
9	+3	ディフェンダー	ハードディフェンス	コンボエアスライド	1.0	1.0	1.0	4	2	n
13	+3	アップチェイン	ハードディフェンス	コンボエアスライド	1.0	1.0	1.0	4	2	n
12	+3	コンボアップ	ハードディフェンス	コンボジャンプ	1.0	1.0	1.0	4	2	n
11	+5	ハードディフェンス	コンボガード	コンボエアスライド	1.0	1.0	1.0	5	2	f
12	+1	ハードディフェンス	コンボガード	コンボエアスライド	1.0	1.0	1.0	5	2	f
19	+4	コンボジャンプ	コンボエアスライド	エアロパワー	1.0	1.0	1.0	5	3	i
4	+1	エアロパワー	—	—	1.0	1.0	1.0	4	2	b
9	+1	ファイアパワー	コンボエアスライド	—	1.0	1.0	1.0	5	3	o

ザルディン コンボリスト

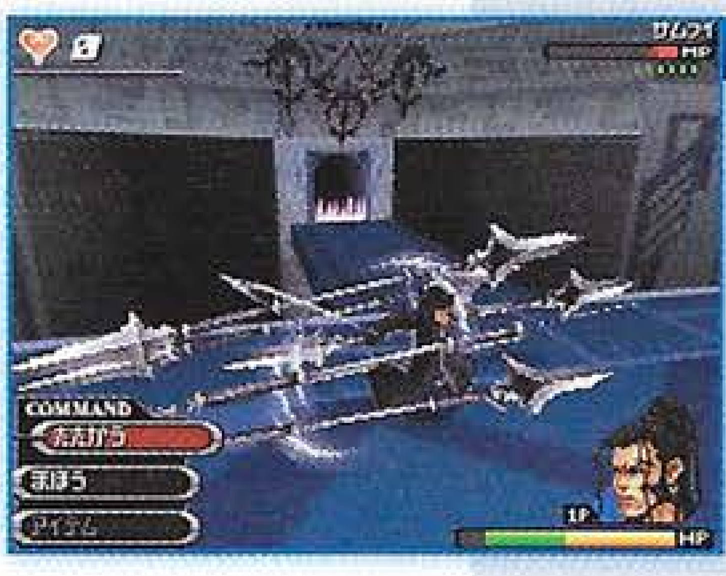
■技名一覧

- あ[地]横振り
- い[地]振り下ろし
- う[地]六槍正面突き
- え[地]交差打ち上げ
- お[地]飛行風車2回転
- か[地]六槍一点突き
- き[地]両手風車3回転
- く[地]六槍交差突き
- ア[空]横振り
- イ[空]振り下ろし
- ウ[空]六槍集中突き
- エ[空]飛行風車2回転
- オ[空]振り上げ
- カ[空]六槍交差突き

パネル名	段数	1	2	3	4	5
a (パネルなし時)	地上 Ⓐ	あ 0.5	い 0.75	う 1.56		
	空中 Ⓐ	ア 0.75	イ 0.75	ウ 1.56		
b スキルギア / スキルギア+② / カジュアルギア②	地上 Ⓐ	あ 0.5	い 0.75	う 1.56		
	地上 Ⓨ			え 0.75	イ 0.63	
	空中 Ⓐ	イ 0.75	ウ 1.56			
c テックギア③ / テックギア+③ / デュアルギア④ / デュアルギア+④ / デュアルギア++⑤	地上 Ⓐ	え 0.75	お 0.75×3	か 2.0		
	地上 Ⓨ		エ 0.75×3	ウ 1.56		
	空中 Ⓐ	オ 0.75	エ 0.75×3	ウ 1.56		
d アームドギア / アームドギア+②	地上 Ⓐ	あ 0.5	い 0.63	き 0.5×2 / 1.5		
	空中 Ⓐ	エ 0.75×3	ウ 1.56			
e クロノギア③ / クロノギア+③	地上 Ⓐ	あ 0.5	い 0.63	え 0.63	き 0.5×2 / 1.5	
	空中 Ⓐ	エ 0.75×3	ウ 1.56			
f ファントムギア④ / ファントムギア+④ / ファントムギア++⑤ / パンドラギア⑤ / パンドラギア+⑤	地上 Ⓐ	あ 0.5	い 0.63	え 0.63	お 0.5×3	き 0.5×2 / 1.5
	空中 Ⓐ	エ 0.75×3	ウ 1.56			
g クライムギア③ / クライムギア+③ / エレガントギア④ / エレガントギア+④	地上 Ⓐ	あ 0.5	い 0.75	え 0.75	く 0.88 / 1.5	
	空中 Ⓐ	イ 0.75	ウ 1.56			
h ワイルドギア③ / ワイルドギア+③	地上 Ⓐ	あ 0.5	い 0.75	う 1.56		
	地上 Ⓨ			え 0.75	イ 0.63	ウ 1.56
	空中 Ⓐ	イ 0.75	ウ 1.56			
i オミナスギア④ / オミナスギア+④ / レイジングギア⑤ / レイジングギア+⑤ / ゼロギア⑤	地上 Ⓐ	あ 0.5	い 0.75	う 1.56		
	地上 Ⓨ			え 0.75	イ 0.63	ウ 1.56
	空中 Ⓐ	イ 0.75	イ 0.75	ウ 1.56		
j ブレイブギア② / ブレイブギア+②	地上 Ⓐ	か 0.88	く 0.5 / 0.75			
	空中 Ⓐ	ア 0.75	ウ 1.56			

※(yellow box)……クリティカルヒットする (green box)……敵をひるませやすい (red frame)……『ガードカウンター』『エアリベンジ』で出る技

パネル名	段数	1	2	3	4	5
k フィアレスギア③ フィアレスギア+③	地上 Ⓐ	か 0.88	く 0.5 / 0.63	く 0.5 / 0.75		
	空中 Ⓐ	ア 0.75	イ 0.75	ウ 1.56		
l グローリィギア④ グローリィギア+④	地上 Ⓐ	か 0.88	く 0.5 / 0.63	く 0.5 / 0.63	く 0.5 / 0.75	
	空中 Ⓐ	ア 0.75	イ 0.75	ウ 1.56		
m クライシスギア⑤ クライシスギア+⑤ オメガギア⑥ オメガギア+⑥	地上 Ⓐ	え 0.75	お 0.75×3	く 0.88 / 1.5		
	地上 Ⓨ			か 0.88	く 0.5 / 0.63	く 0.5 / 0.75
	空中 Ⓐ	オ 0.75	エ 0.75×3	カ 0.88 / 1.5		
n ハザードギア⑤ ハザードギア+⑤ ヴァリアントギア⑥ ヴァリアントギア+⑤ アルティメットギア⑥ アルティメットギア+⑥	地上 Ⓐ	あ 0.5	え 0.63	お 0.5×3	う 1.56	
	地上 Ⓨ			き 0.5×2 / 1.5		
	空中 Ⓐ	エ 0.75×3	ウ 1.56			
o ミステリーギア③	地上 Ⓐ	か 0.88	く 0.5 / 0.63	く 0.5 / 0.63	く 0.5 / 0.63	く 0.5 / 0.75
	空中 Ⓐ	ア 0.75	イ 0.75	ウ 1.56		



う [地]六槍正面突き



お [地]飛行風車2回転



か [地]六槍一点突き



き [地]両手風車3回転



く [地]六槍交差突き



ウ [空]六槍集中突き



Vexen

“いてつく学究”
ヴィクセン



使用武器	シールド
属性	氷(凍結)

機関の設立当初から在籍する、6人のメンバーのひとり。古参の者としてのプライドが高く、自分たちよりあとから入ってきたメンバーを露骨に見くだす。機関のブレーンとしてさまざまな研究にいそしんでおり、ゼムナスを中心としたある計画に密接に関わる。



⬆研究者ならではの観察力を活かして、新入りのロクサスに調査の基礎をたたきこむ。

機関員No.
Ⅳ

本来の名前
エヴェン
(Even)



リミットブレイク
ダイヤモンドダスト

VOICE
手間を取らせるなっ
手こずらせおってぇ〜!

Ⓐボタンで前方に弾を飛ばし、それを氷塊に変えて攻撃する。使用時にⒶボタンを押しつづければ弾の飛距離が伸びるので、敵の反撃を受けない位置からダメージを与えることも可能。

ファーストリミット

攻撃	威力補正
氷	0.75
氷塊	1.17



ファイナルリミット

攻撃	威力補正
氷	0.75
氷塊	2.03



※▮……敵をひるませやすい

「ダイヤモンドダスト」の性質

共通

- Ⓐボタンを押すと氷を飛ばす。Ⓐボタンを押しつづけていれば氷の飛距離が伸びる
- 氷は敵を貫通して飛び、Ⓐボタンを放すか障害物にぶつかると大きな氷塊に変化する

ファーストリミット

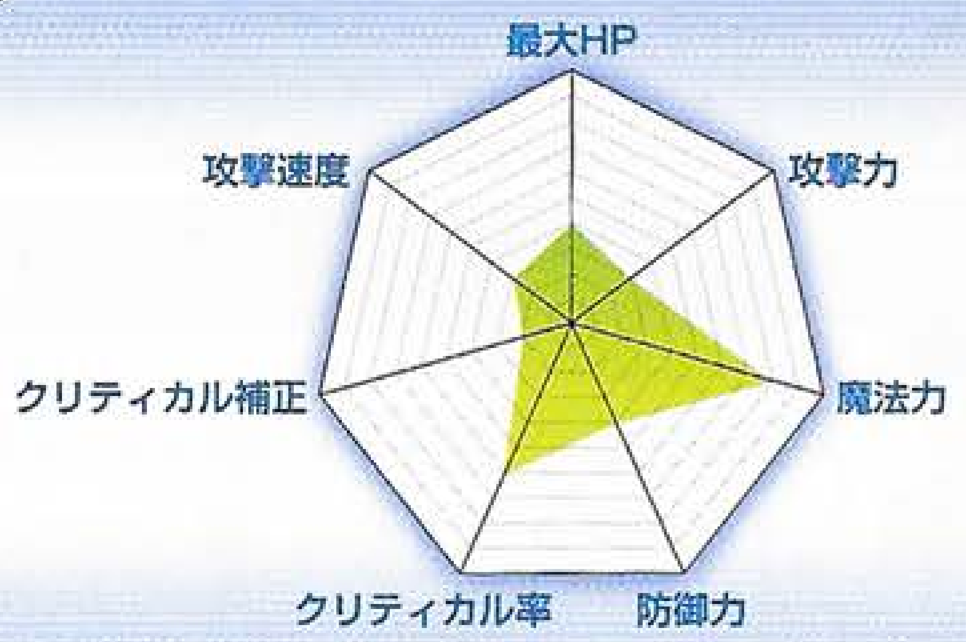
- 氷が前方3方向に飛ぶ。氷塊は3つ発生するが、ダメージを与えるのは1回のみ

ファイナルリミット

- 氷が正面を走るように飛び、氷塊が大きくなって威力も上がる

ヴィクセン ステータス

➡魔法力が高いかわりに、ほかのステータスは低め。魔法やアビリティを使って攻撃力と防御力の低さをカバーしたい。



レベル	最大HP	攻撃力	魔法力	防御力	クリティカル率	クリティカル補正
1	60	7	38	6	6	6
2	63	7	43	8	6	6
3	66	9	43	9	6	6
4	69	9	45	10	6	6
5	72	9	48	12	6	6
6	75	11	49	13	6	6
7	78	11	51	14	6	7
8	81	12	53	15	6	7
9	84	13	54	17	6	7
10	87	13	56	18	6	7
11	90	14	59	19	6	7
12	93	15	60	21	6	7
13	96	15	63	22	6	7
14	99	16	65	23	6	8
15	101	17	66	24	6	8
16	104	17	68	26	6	8
17	107	18	71	27	6	8
18	110	19	71	28	6	8
19	113	19	74	30	6	8
20	116	20	75	31	6	9
21	119	21	78	32	6	9
22	122	21	80	33	6	9
23	125	22	81	35	6	9
24	128	23	83	36	6	9
25	131	23	86	37	6	9
26	134	24	87	39	6	10
27	137	25	90	40	6	10
28	140	25	92	41	6	10
29	142	26	93	42	6	10
30	145	27	95	44	6	10
31	148	27	98	45	6	10
32	151	28	99	46	6	11
33	154	29	101	48	6	11
34	157	29	104	49	6	11
35	160	30	105	50	6	11
36	163	31	107	51	6	11
37	166	31	110	53	6	11
38	169	32	111	54	6	11
39	172	33	113	55	6	12
40	175	34	114	57	6	12
41	178	34	117	58	6	12
42	181	35	119	59	6	12
43	183	36	120	60	6	12
44	186	36	123	62	6	12
45	189	37	125	63	6	13
46	192	38	126	64	6	13
47	195	38	129	66	6	13
48	198	39	131	67	6	13
49	201	40	132	68	6	13
50	204	40	135	69	6	13
51	207	41	137	71	6	14
52	210	42	138	72	6	14
53	213	42	141	73	6	14
54	216	43	143	75	6	14
55	219	44	144	76	6	14
56	222	44	147	77	6	14
57	225	45	149	78	6	15
58	227	46	150	80	6	15
59	230	46	153	81	6	15
60	233	47	154	82	6	15
61	236	48	156	84	6	15
62	239	48	159	85	6	15
63	242	49	160	86	6	15
64	245	50	162	87	6	16
65	248	50	165	89	6	16
66	251	51	166	90	6	16
67	254	52	168	91	6	16
68	257	52	171	93	6	16
69	260	53	172	94	6	16
70	263	54	174	95	6	17
71	266	54	177	97	6	17
72	268	55	178	98	6	17
73	271	56	180	99	6	17
74	274	56	183	100	6	17
75	277	57	184	102	6	17
76	280	58	186	103	6	18
77	283	58	189	104	6	18
78	286	59	190	106	6	18
79	289	60	192	107	6	18
80	292	61	193	108	6	18
81	295	61	196	109	6	18
82	298	62	198	111	6	19
83	301	63	199	112	6	19
84	304	63	202	113	6	19
85	307	64	204	115	6	19
86	309	65	205	116	6	19
87	312	65	208	117	6	19
88	315	66	210	118	6	19
89	318	67	211	120	6	20
90	321	67	214	121	6	20
91	324	68	216	122	6	20
92	327	69	217	124	6	20
93	330	69	220	125	6	20
94	333	70	222	126	6	20
95	336	71	223	127	6	21
96	339	71	226	129	6	21
97	342	72	228	130	6	21
98	345	73	229	131	6	21
99	348	73	232	133	6	21
100	351	74	233	134	6	21

ヴィクセンの戦いかた 魔法攻撃とフィニッシュ技を活用する

魔法力の高さを活かすため、魔法を何度も使えるようにパネルをセットしておきたい。『たたかう』は全体的に動作が遅いものの、フィニッシュ技だけは攻撃範囲が広くて実用的。コンボを使うならフィニッシュ技以外は空振りしてもいいので、敵の遠くから攻めるのが安全だ。



⬅武器パネルは、魔法力が高くなるものか攻撃動作が速いものを選ぶといい。

オススメの武器パネル

パネル	解説
オメガギア⑥	アビリティユニットⓁ3枚で『ライブリーパワー』が追加される
ハザードギア各種	魔法力が高くなるうえ、攻撃動作も速い。とくにハザードギア＋⑤は、『ブリザドパワー』『マジックガッツ』を追加できるので役に立つ
パンドラギア＋⑤ ゼロギア⑤	『ブリザドパワー』を追加でき、各ステータスの上昇量も多い
ミステリーギア③	アビリティユニットⓁを2枚以上リンクすれば、『たたかう』で状態異常を発生させるアビリティが2種類も追加される

ヴィクセン 武器リスト



武器	必要なパネル	攻撃力		魔法力		防御力		クリティカル率	
		本体	ユニット	本体	ユニット	本体	ユニット	本体	ユニット
テスター・ゼロ	(パネルなし)	15	—	0	—	0	—	0	—
プロダクト・ワン	スキルギア	18	—	11	—	0	—	2	—
プロダクト・ワン+	スキルギア+②	20	+1	12	+1	0	+1	2	+1
リフリジレイター	テックギア③	36	+1	14	+2	0	+1	4	+1
リフリジレイター+	テックギア+③	44	+1	21	+2	0	+1	4	+1
クレオライトシールド	デュアルギア④	35	+1	31	+2	0	+1	6	+1
クレオライトシールド+	デュアルギア+④	45	+1	35	+2	0	+1	8	+1
クレオライトシールド++	デュアルギア++⑤	68	+1	39	+5	0	+1	6	+1
ファルスセオリー	アームドギア	30	—	0	—	0	—	2	—
ファルスセオリー+	アームドギア+②	35	+1	0	+1	0	+1	2	+1
グレイシャー	クロノギア③	60	+1	0	+1	4	+2	2	+1
グレイシャー+	クロノギア+③	68	+1	0	+1	4	+2	2	+1
アブソリュート・ゼロ	ファントムギア④	69	+1	0	+1	0	+2	8	+1
アブソリュート・ゼロ+	ファントムギア+④	80	+1	0	+1	6	+2	3	+1
アブソリュート・ゼロ++	ファントムギア++⑤	92	+1	0	+1	6	+5	3	+1
ギュンツ	クライムギア③	22	+1	0	+1	0	+1	8	+2
ギュンツ+	クライムギア+③	48	+1	0	+1	0	+1	6	+2
ミンデル	エレガントギア④	54	+1	0	+1	0	+1	12	+2
ミンデル+	エレガントギア+④	70	+1	0	+1	0	+1	9	+2
スノウスライド	ワイルドギア③	29	+1	0	+1	0	+1	4	+1
スノウスライド+	ワイルドギア+③	44	+1	0	+1	0	+1	4	+1
アイスバーグ	オミナスギア④	65	+1	0	+1	0	+1	6	+1
アイスバーグ+	オミナスギア+④	78	+1	0	+1	0	+1	6	+1
リサーチャー	ブレイブギア②	44	+1	0	+1	1	+1	2	+1
リサーチャー+	ブレイブギア+②	46	+1	0	+1	1	+1	0	+1
エクスペリメント	フィアレスギア③	49	+2	0	+1	2	+1	0	+1
エクスペリメント+	フィアレスギア+③	58	+2	0	+1	2	+1	4	+1
クローズドツール	グローリィギア④	69	+2	0	+1	3	+1	0	+1
クローズドツール+	グローリィギア+④	85	+2	0	+1	3	+1	6	+1
ラボラトリー	クライシスギア⑤	64	+3	23	+3	4	+1	8	+1
ラボラトリー+	クライシスギア+⑤	70	+3	28	+3	4	+1	0	+1
コントライバンス	オメガギア⑥	84	+3	31	+3	5	+1	10	+1
コントライバンス+	オメガギア+⑥	120	+3	34	+3	5	+1	0	+1
ウルム	ハザードギア⑤	84	+1	37	+3	0	+1	8	+3
ウルム+	ハザードギア+⑤	96	+1	45	+3	0	+1	8	+3
サブ・ゼロ	レイジングギア⑤	78	+1	0	+1	0	+3	8	+1
サブ・ゼロ+	レイジングギア+⑤	88	+1	0	+1	0	+3	8	+1
コールドブラッド	ヴァリアントギア⑤	64	+1	36	+3	0	+3	8	+1
コールドブラッド+	ヴァリアントギア+⑤	67	+1	37	+3	0	+3	8	+1
ダイヤモンドシールド	アルティメットギア⑥	90	+1	36	+3	0	+3	10	+1
ダイヤモンドシールド+	アルティメットギア+⑥	94	+1	45	+3	0	+3	10	+1
シールドオブイージス	パンドラギア⑤(※1)	92	+5	30	+5	0	+5	10	+5
シールドオブイージス+	パンドラギア+⑤	125	+1	34	+1	0	+1	10	+1
フリーズプライド	ゼロギア⑤	124	+4	30	+4	0	+4	10	+4
ポットリッド	カジュアルギア②	36	+1	0	+1	0	+1	0	+1
スノウマン	ミステリーギア③	90	+1	0	+1	0	+1	0	+1

※1……セット時にアビリティ『リスキーコンボ』が追加される



クリティカル補正		アビリティ			動作	接近速度		コンボ		
本体	ユニット	ユニット×1	ユニット×2	ユニット×3	速度	地上	空中	地上	空中	パターン
2	—	—	—	—	1.0	1.0	1.0	3	3	a
2	—	—	—	—	1.0	1.0	1.0	2	3	b
2	+1	マジックガッツ	—	—	1.0	1.0	1.0	2	3	b
2	+1	マジックガッツ	ブリザドパワー	—	1.0	1.0	1.0	3	3	c
4	+1	マジックガッツ	ブリザドパワー	—	1.0	1.0	1.0	3	3	c
5	+1	マジックガッツ	ブリザドパワー	マジックストライク	1.0	1.0	1.0	3	3	c
6	+1	マジックガッツ	ブリザドパワー	ファイナルマジック	1.0	1.0	1.0	3	3	c
7	+1	ブリザドパワー	マジックガッツ	マジックストライク	1.0	1.0	1.0	3	3	c
4	—	—	—	—	1.0	1.0	1.0	2	2	d
5	+1	ハードディフェンス	—	—	1.0	1.0	1.0	2	2	d
5	+1	ハードディフェンス	ディフェンダー	—	1.0	1.0	1.0	3	2	e
7	+1	ハードディフェンス	コンボガード	—	1.0	1.0	1.0	3	2	e
13	+1	ハードディフェンス	ディフェンダー	エナジーバリア	1.0	1.0	1.0	3	3	f
7	+1	ハードディフェンス	ディフェンダー	コンボガード	1.0	1.0	1.0	3	3	f
10	+1	ハードディフェンス	エナジーバリア	コンボガード	1.0	1.0	1.0	3	3	f
3	+1	コンボアップ	コンボガード	—	1.1	1.0	1.0	3	3	g
4	+1	アップチェイン	ロングチェイン	—	1.1	1.0	1.0	3	3	g
4	+1	アップチェイン	ロングチェイン	ハートボーナス	1.2	1.0	1.0	5	3	h
4	+1	コンボアップ	ハードディフェンス	コンボガード	1.2	1.0	1.0	5	3	h
4	+2	コンボアップ	コンボジャンプ	—	1.0	1.0	1.0	4	2	i
3	+2	アップチェイン	コンボジャンプ	—	1.0	1.0	1.0	4	2	i
5	+2	アップチェイン	コンボジャンプ	コンボエアスライド	1.0	1.0	1.0	4	2	i
6	+2	コンボアップ	コンボジャンプ	コンボエアスライド	1.0	1.0	1.0	4	2	i
5	+1	ディフェンダー	—	—	1.0	1.0	1.0	4	2	j
6	+1	ディフェンダー	—	—	1.0	1.0	1.0	4	2	j
6	+1	ディフェンダー	ストライカー	—	1.0	1.0	1.0	4	2	k
6	+1	ディフェンダー	エナジーバリア	—	1.0	1.0	1.0	4	2	k
10	+1	ディフェンダー	エナジーバリア	ラストリーヴ	1.1	1.0	1.0	5	2	l
11	+1	ディフェンダー	ストライカー	エナジーフォース	1.1	1.0	1.0	5	2	l
9	+1	マジックガッツ	ブリザドパワー	ガッツ	1.0	1.0	1.0	4	2	m
10	+1	マジックガッツ	ブリザドパワー	コンボガード	1.0	1.0	1.0	4	2	m
15	+1	マジックガッツ	ブリザドパワー	ライブリーパワー	1.0	1.0	1.0	4	3	n
14	+1	マジックガッツ	ブリザドパワー	ガッツ	1.0	1.0	1.0	4	3	n
12	+1	コンボアップ	ブリザドパワー	コンボガード	1.2	1.0	1.0	5	3	h
10	+1	コンボアップ	ブリザドパワー	マジックガッツ	1.2	1.0	1.0	5	3	h
8	+3	ハードディフェンス	コンボエアスライド	エナジーバリア	1.0	1.0	1.0	3	5	o
9	+3	ハードディフェンス	コンボジャンプ	エナジーバリア	1.0	1.0	1.0	3	5	o
9	+1	ハードディフェンス	ブリザドパワー	マジックガッツ	1.0	1.0	1.0	3	4	p
9	+1	ハードディフェンス	ブリザドパワー	コンボガード	1.0	1.0	1.0	3	4	p
13	+1	ハードディフェンス	ブリザドパワー	コンボガード	1.1	1.0	1.0	3	4	p
12	+1	ハードディフェンス	ブリザドパワー	マジックガッツ	1.1	1.0	1.0	3	4	p
11	+5	マジックガッツ	ハードディフェンス	ブリザドパワー	1.0	1.0	1.0	4	3	n
12	+1	マジックガッツ	ハードディフェンス	ブリザドパワー	1.0	1.0	1.0	4	3	n
19	+4	ブリザドパワー	ハードディフェンス	コンボガード	1.0	1.0	1.0	3	3	a
4	+1	ハードディフェンス	—	—	1.0	1.0	1.0	4	2	j
9	+1	ブリザドパワー	エアロパワー	—	1.0	1.0	1.0	4	2	j

ヴィクセン コンボリスト

■技名一覧

- あ[地]横振り
- い[地]突き
- う[地]押し出し投げ
- え[地]打ち上げ
- お[地]前進突き出し
- か[地]遠距離正面投げ
- き[地]振りかぶり斜め下投げ
- ア[空]振り下ろし
- イ[空]横振り
- ウ[空]横周回投げ
- エ[空]振り上げ
- オ[空]振り上げ落下投げ

パネル名		段数	1	2	3	4	5
a (パネルなし時) ゼロギア⑤	地上	Ⓐ	あ 0.63	い 0.75	う 1.13 / 0.25		
	空中	Ⓐ	ア 0.63	イ 0.63	ウ 1.25×2		
b スキルギア スキルギア+②	地上	Ⓐ	え 0.75	う 1.13 / 0.25			
	空中	Ⓐ	エ 0.75	イ 0.5	ウ 1.25×2		
c テックギア③ テックギア+③ デュアルギア④ デュアルギア+④ デュアルギア++⑤	地上	Ⓐ	え 0.75	お 0.63	う 1.13 / 0.25		
	空中	Ⓐ	エ 0.75	イ 0.5	ウ 1.25×2		
d アームドギア アームドギア+②	地上	Ⓐ	あ 0.63	う 1.13 / 0.25			
	空中	Ⓐ	ア 0.63	ウ 1.25×2			
e クロノギア③ クロノギア+③	地上	Ⓐ	あ 0.63	い 0.75	う 1.13 / 0.25		
	空中	Ⓐ	ア 0.63	ウ 1.25×2			
f ファントムギア④ ファントムギア+④ ファントムギア++⑤	地上	Ⓐ	あ 0.63	い 0.75	う 1.13 / 0.25		
	空中	Ⓐ	ア 0.63	イ 0.63	ウ 1.25×2		
g クライムギア③ クライムギア+③	地上	Ⓐ	い 0.88	あ 0.63	か 0.75 / 1.0		
	空中	Ⓐ	ア 0.63	イ 0.63	ウ 1.25×2		
h エレガントギア④ エレガントギア+④ ハザードギア⑤ ハザードギア+⑤	地上	Ⓐ	い 0.88	あ 0.63	い 0.88	あ 0.63	か 0.75 / 1.0
	空中	Ⓐ	ア 0.63	イ 0.63	ウ 1.25×2		
i ワイルドギア③ ワイルドギア+③ オミナスギア④ オミナスギア+④	地上	Ⓐ	あ 0.63	い 0.88	え 0.75		
		Ⓨ				オ 0.25 / 1.5	
	空中	Ⓐ	エ 0.75	オ 0.25 / 1.5			
j ブレイブギア② ブレイブギア+② カジュアルギア② ミステリーギア③	地上	Ⓐ	お 0.5	あ 0.5	き 0.5 / 1.25		
		Ⓨ			い 0.75	き 0.5 / 1.25	
	空中	Ⓐ	イ 0.5	ウ 1.25×2			
k フィアレスギア③ フィアレスギア+③	地上	Ⓐ	お 0.63	き 0.5 / 1.25			
		Ⓨ		え 0.75 (※1)	エ 0.75	オ 0.25 / 1.5	
	空中	Ⓐ	エ 0.75	オ 0.25 / 1.5			

※▮……クリティカルヒットする　▮……敵をひるませやすい　□……『ガードカウンター』『エアリベンジ』で出る技

※1……え[地]打ち上げの攻撃が出る前にエ[空]振り上げの攻撃に移る

パネル名			段数 1	2	3	4	5
l グローリィギア④ グローリィギア+④	地上	Ⓐ▶	お 0.63	お 0.63	き 0.5 / 1.25		
		Ⓨ▶			え 0.75 (※1)	エ 0.75	オ 0.25 / 1.5
	空中	Ⓐ▶	エ 0.75	オ 0.25 / 1.5			
m クライシスギア⑤ クライシスギア+⑤	地上	Ⓐ▶	い 0.88	え 0.75	い 0.88	か 0.75 / 1.0	
		Ⓨ▶		え 0.75 (※1)	エ 0.75	オ 0.25 / 1.5	
	空中	Ⓐ▶	エ 0.75	オ 0.25 / 1.5			
n オメガギア⑥ オメガギア+⑥ パンドラギア⑤ パンドラギア+⑤	地上	Ⓐ▶	い 0.88	え 0.75	い 0.88	か 0.75 / 1.0	
		Ⓨ▶		え 0.75 (※1)	エ 0.75	オ 0.25 / 1.5	
	空中	Ⓐ▶	エ 0.75	エ 0.75	オ 0.25 / 1.5		
o レイジングギア⑤ レイジングギア+⑤	地上	Ⓐ▶	お 0.63	お 0.63	き 0.5 / 1.25		
	空中	Ⓐ▶	イ 0.5	ウ 1.25 / 1.25	ウ 0.75	ウ 0.75	
		Ⓨ▶					オ 0.25 / 1.0
p ヴァリアントギア⑤ ヴァリアントギア+⑤ アルティメットギア⑥ アルティメットギア+⑥	地上	Ⓐ▶	お 0.63	お 0.63	き 0.5 / 1.25		
	空中	Ⓐ▶	イ 0.5	ウ 1.25 / 1.25	ウ 0.75		
		Ⓨ▶				オ 0.25 / 1.0	


う[地]押し出し投げ


き[地]振りかぶり斜め下投げ


イ[空]横振り


ウ[空]横周回投げ



"静かなる豪傑"

レクセウス



使用武器	アックスソード
属性	土(HP半減)

屈強な肉体を誇る、機関の初期メンバーのひとり。見た目にたがわぬ怪力の持ち主で、巨大な戦斧のような武器を軽々と使いこなす。寡黙でめったに口を開かぬものの、決して冷酷な人物ではない。ヴィクセン、ゼクシオンとともに、忘却の城の地下へ派遣される。



⬆やや手荒な方法ではあるものの、ロクサスに戦いで生き残るためのすべを教える。

機関員No.
V

本来の名前
エレウス
(Aeleus)



リミットブレイク

エアーズロック

VOICE
オレに限界はない！
たたきつぶす！

Ⓐボタンで武器を振って攻撃する。Ⓐボタンを押しつづけると強い技を出せるが、かわりに攻撃に要する時間が長くなってしまう。敵が少ないときはⒶボタン連打で攻撃するのが効率的。

ファーストリミット

攻撃	威力補正
回転振り	1.75
大回転振り	2.25



ファイナルリミット

攻撃	威力補正
回転振り	1.75
大回転振り	2.25
石柱攻撃	2.56×2



『エアーズロック』の性質

共通

- Ⓐボタンを一瞬押すと『回転振り』が出る
- Ⓐボタンを0.5秒以上押し、レクセウスの足元から闘気が広がってから放すと『大回転振り』が出る
- Ⓐボタンを押しているときにリミットブレイクの持続時間が切れると、その時点の入力時間に応じた技が自動的に出る

ファイナルリミット

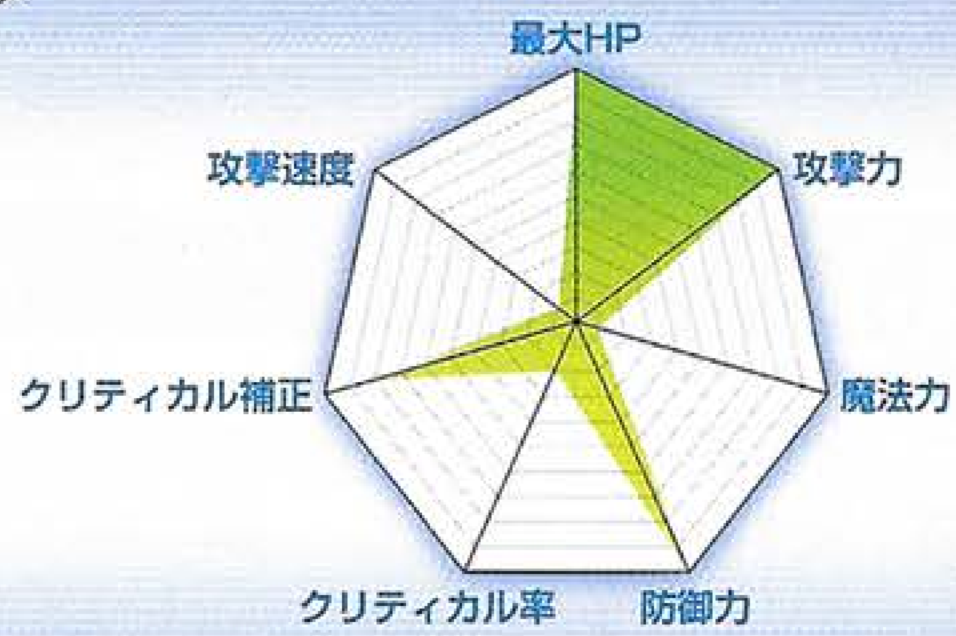
- Ⓐボタンを1秒以上押し、武器が石柱に変化してから放すと『石柱攻撃』が出る



※▮……敵をひるませやすい

レクセウス ステータス

➡全キャラクター中で最高の攻撃力と防御力を持つ。かわりに魔法力がとても低く、攻撃魔法のあつかいは苦手。



レベル	最大HP	攻撃力	魔法力	防御力	クリティカル率	クリティカル補正
1	67	10	25	8	3	7
2	71	11	27	10	3	7
3	74	11	29	12	3	8
4	77	13	32	13	3	8
5	80	14	34	15	3	8
6	84	15	34	16	3	9
7	87	15	35	18	3	9
8	90	16	38	19	3	9
9	93	17	39	21	3	10
10	97	18	40	23	3	10
11	100	19	41	24	3	10
12	103	20	44	26	3	11
13	106	21	45	27	3	11
14	110	22	46	29	3	11
15	113	22	47	30	3	12
16	116	23	50	32	3	12
17	119	24	51	34	3	12
18	123	25	52	35	3	13
19	126	26	53	37	3	13
20	129	27	56	38	3	13
21	132	28	57	40	3	14
22	136	29	58	41	3	14
23	139	29	59	43	3	14
24	142	30	62	45	3	15
25	145	31	63	46	3	15
26	149	32	64	48	3	15
27	152	33	65	49	3	16
28	155	34	68	51	3	16
29	158	35	69	52	3	16
30	162	36	70	54	3	17
31	165	36	71	56	3	17
32	168	37	74	57	3	17
33	171	38	75	59	3	18
34	175	39	76	60	3	18
35	178	40	77	62	3	19
36	181	41	80	63	3	19
37	184	42	81	65	3	19
38	188	43	82	67	3	20
39	191	43	83	68	3	20
40	194	44	86	70	3	20
41	197	45	87	71	3	21
42	201	46	88	73	3	21
43	204	47	89	75	3	21
44	207	48	92	76	3	22
45	210	49	93	78	3	22
46	214	50	94	79	3	22
47	217	50	95	81	3	23
48	220	51	98	82	3	23
49	223	52	99	84	3	23
50	227	53	100	86	3	24
51	230	54	102	87	3	24
52	233	55	104	89	3	24
53	236	56	105	90	3	25
54	240	57	106	92	3	25
55	243	57	108	93	3	25
56	246	58	110	95	3	26
57	249	59	111	97	3	26
58	253	60	112	98	3	26
59	256	61	114	100	3	27
60	259	62	116	101	3	27
61	262	63	117	103	3	27
62	266	64	118	104	3	28
63	269	64	120	106	3	28
64	272	65	122	108	3	28
65	275	66	123	109	3	29
66	279	67	124	111	3	29
67	282	68	126	112	3	29
68	285	69	128	114	3	30
69	288	70	129	115	3	30
70	292	71	130	117	3	30
71	295	71	132	119	3	31
72	298	72	134	120	3	31
73	301	73	135	122	3	31
74	305	74	136	123	3	32
75	308	75	138	125	3	32
76	311	76	140	126	3	32
77	314	77	141	128	3	33
78	318	78	142	130	3	33
79	321	78	144	131	3	33
80	324	79	146	133	3	34
81	327	80	147	134	3	34
82	331	81	148	136	3	34
83	334	82	150	138	3	35
84	337	83	152	139	3	35
85	340	84	153	141	3	36
86	344	85	154	142	3	36
87	347	85	156	144	3	36
88	350	86	158	145	3	37
89	353	87	159	147	3	37
90	357	88	160	149	3	37
91	360	89	162	150	3	38
92	363	90	164	152	3	38
93	366	91	165	153	3	38
94	370	92	166	155	3	39
95	373	92	168	156	3	39
96	376	93	170	158	3	39
97	379	94	171	160	3	40
98	383	95	172	161	3	40
99	386	96	174	163	3	40
100	389	97	176	164	3	41

レクセウスの戦いかた クリティカルヒットを狙うのが効果的

魔法力が低いため、魔法に頼らず物理攻撃で攻めよう。攻撃力またはクリティカル補正を集中して上げれば、防御力が高い敵にも十分なダメージを与えることが可能だ。また、アビリティユニットⓁのリンクで『ガッツ』が追加される武器が多いので、それも利用するといい。

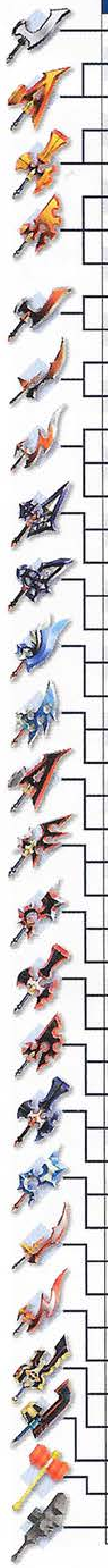


⬅敵の頭上から攻め、フィニッシュ技で大ダメージを与えるのが安全かつ強力。

オススメの武器パネル

パネル	解説
テックギア各種 デュアルギア各種	空中コンボが強いうえ、瀕死時に攻撃力が上がるアビリティを追加可能
クロノギア各種 ファントムギア各種	突進しながら武器を振る技が出せるので、かなり広い範囲を攻撃できる
ワイルドギア各種 オミナスギア各種	地上コンボではクリティカルヒットする攻撃や敵をひるませやすい攻撃を何度も出せる。空中コンボも便利
パンドラギア＋⑤	フィニッシュ技がとても強く、『エナジーフォース』でさらに強化可能
ゼロギア⑤	2段目でフィニッシュ技が出る。攻撃力やクリティカル補正も高い

レクセウス 武器リスト



武器	必要なパネル	攻撃力		魔法力		防御力		クリティカル率	
		本体	ユニット	本体	ユニット	本体	ユニット	本体	ユニット
不動	(パネルなし)	30	—	0	—	0	—	0	—
剛力	スキルギア	32	—	0	—	1	—	2	—
剛力+	スキルギア+②	37	+1	0	+1	1	+1	0	+1
あかがね	テックギア③	51	+2	0	+1	2	+1	4	+1
あかがね+	テックギア+③	62	+2	0	+1	2	+1	0	+1
あかつき	デュアルギア④	50	+2	0	+1	3	+1	6	+1
あかつき+	デュアルギア+④	63	+2	0	+1	0	+1	8	+1
あかつき++	デュアルギア++⑤	93	+5	0	+1	3	+1	0	+1
鬼人	アームドギア	30	—	0	—	0	—	2	—
鬼人+	アームドギア+②	35	+1	0	+1	0	+1	2	+1
破軍星	クロノギア③	57	+1	0	+1	4	+2	2	+1
破軍星+	クロノギア+③	60	+1	0	+1	4	+2	2	+1
天地人	ファントムギア④	64	+1	0	+1	0	+2	8	+1
天地人+	ファントムギア+④	80	+1	0	+1	6	+2	3	+1
天地人++	ファントムギア++⑤	92	+1	0	+1	6	+5	3	+1
うつせみの	クライムギア③	34	+1	14	+2	0	+1	4	+1
うつせみの+	クライムギア+③	56	+1	16	+2	0	+1	4	+1
ぬばたまの	エレガントギア④	59	+1	25	+2	0	+1	6	+1
ぬばたまの+	エレガントギア+④	82	+1	31	+2	0	+1	6	+1
豪雪	ワイルドギア③	36	+1	0	+1	0	+1	4	+1
豪雪+	ワイルドギア+③	49	+1	0	+1	0	+1	4	+1
飛蛍	オミナスギア④	60	+1	0	+1	0	+1	6	+1
飛蛍+	オミナスギア+④	81	+1	0	+1	0	+1	6	+1
さきがけ	ブレイブギア②	42	+1	0	+1	0	+1	3	+1
さきがけ+	ブレイブギア+②	45	+1	0	+1	0	+1	4	+1
つばき	フィアレスギア③	39	+1	0	+1	0	+1	6	+2
つばき+	フィアレスギア+③	42	+1	0	+1	0	+1	8	+2
ひいらぎ	グローリィギア④	40	+1	0	+1	0	+1	12	+2
ひいらぎ+	グローリィギア+④	45	+1	0	+1	0	+1	9	+2
くろがね	クライシスギア⑤	78	+3	0	+1	0	+1	8	+3
くろがね+	クライシスギア+⑤	85	+3	0	+1	0	+1	8	+3
おぼろ月	オメガギア⑥	90	+3	0	+1	0	+1	10	+3
おぼろ月+	オメガギア+⑥	125	+3	0	+1	0	+1	10	+3
五色がね	ハザードギア⑤	97	+3	28	+3	4	+1	0	+1
五色がね+	ハザードギア+⑤	109	+3	34	+3	4	+1	8	+1
きさぎ	レイジングギア⑤	90	+1	0	+1	0	+1	8	+3
きさぎ+	レイジングギア+⑤	92	+1	0	+1	0	+1	8	+3
明鏡止水	ヴァリアントギア⑤	76	+3	0	+1	0	+3	8	+1
明鏡止水+	ヴァリアントギア+⑤	80	+3	0	+1	0	+3	8	+1
千夜一夜	アルティメットギア⑥	111	+3	0	+1	0	+3	10	+1
千夜一夜+	アルティメットギア+⑥	116	+3	0	+1	0	+3	10	+1
風林火山	パンドラギア⑤(※1)	92	+5	30	+5	0	+5	10	+5
風林火山+	パンドラギア+⑤	125	+1	34	+1	0	+1	10	+1
破天	ゼロギア⑤	124	+4	30	+4	0	+4	10	+4
ピコピコハンマー	カジュアルギア②	36	+1	0	+1	0	+1	0	+1
石頭	ミステリーギア③	90	+1	0	+1	0	+1	0	+1

※1……セット時にアビリティ『リスキーコンボ』が追加される



クリティカル補正		アビリティ			動作	接近速度		コンボ		
本体	ユニット	ユニット×1	ユニット×2	ユニット×3	速度	地上	空中	地上	空中	パターン
2	—	—	—	—	1.0	1.0	1.0	3	2	a
3	—	—	—	—	1.0	1.0	1.0	3	2	b
3	+1	ストライカー	—	—	1.0	1.0	1.0	3	2	b
3	+1	ストライカー	エナジーフォース	—	1.0	1.0	1.0	3	2	c
5	+1	ストライカー	ディフェンダー	—	1.0	1.0	1.0	3	2	c
7	+1	ディフェンダー	クライシスハーフ	ガッツ	1.0	1.0	1.0	3	2	c
8	+1	ストライカー	グランドスラム	ガッツ	1.0	1.0	1.0	3	2	c
10	+1	ストライカー	エナジーフォース	グランドスラム	1.0	1.0	1.0	3	2	c
4	—	—	—	—	1.0	1.0	1.0	3	2	b
5	+1	ディフェンダー	—	—	1.0	1.0	1.0	3	2	b
7	+1	ディフェンダー	ハードディフェンス	—	1.0	1.0	1.0	3	1	d
5	+1	エナジーバリア	ハードディフェンス	—	1.0	1.0	1.0	3	1	d
13	+1	ハードディフェンス	クライシスハーフ	ガッツ	1.0	1.0	1.0	4	1	e
7	+1	ハードディフェンス	エナジーバリア	コンボガード	1.0	1.0	1.0	4	1	e
10	+1	ディフェンダー	エナジーバリア	クライシスハーフ	1.0	1.0	1.0	5	1	f
3	+1	ファイアパワー	マジックガッツ	—	1.0	1.0	1.0	4	1	g
3	+1	サンダーパワー	マジックガッツ	—	1.0	1.0	1.0	4	1	g
4	+1	マジックガッツ	サンダーパワー	ブリザドパワー	1.0	1.0	1.0	4	2	h
3	+1	マジックガッツ	ファイアパワー	エアロパワー	1.0	1.0	1.0	4	2	h
4	+2	アップチェイン	コンボジャンプ	—	1.0	1.0	1.0	4	2	i
3	+2	ロングチェイン	コンボジャンプ	—	1.0	1.0	1.0	4	2	i
5	+2	ロングチェイン	アップチェイン	コンボジャンプ	1.0	1.0	1.0	5	2	j
6	+2	アップチェイン	コンボアップ	コンボジャンプ	1.0	1.0	1.0	5	2	j
4	+1	アップチェイン	—	—	1.0	1.0	1.0	3	2	k
5	+1	ロングチェイン	—	—	1.0	1.0	1.0	3	2	k
5	+1	アップチェイン	ロングチェイン	—	1.0	1.0	1.0	5	2	l
5	+1	コンボアップ	アップチェイン	—	1.0	1.0	1.0	5	2	l
8	+1	コンボアップ	アップチェイン	コンボガード	1.0	1.0	1.0	7	2	m
9	+1	アップチェイン	ロングチェイン	コンボガード	1.0	1.0	1.0	7	2	m
9	+1	コンボアップ	アップチェイン	ガッツ	1.0	1.0	1.0	4	2	n
11	+1	ストライカー	グランドスラム	クリティカルアップ	1.0	1.0	1.0	4	2	n
16	+1	ストライカー	グランドスラム	クリティカルアップ	1.0	1.0	1.0	7	2	o
14	+1	コンボアップ	アップチェイン	ガッツ	1.0	1.0	1.0	7	2	o
14	+1	ファイアパワー	エアロパワー	ライブリーパワー	1.0	1.0	1.0	4	3	p
11	+1	サンダーパワー	ブリザドパワー	ライブリーパワー	1.0	1.0	1.0	4	3	p
8	+3	アップチェイン	ロングチェイン	コンボジャンプ	1.0	1.0	1.0	4	3	q
9	+3	コンボアップ	アップチェイン	コンボジャンプ	1.0	1.0	1.0	4	3	q
11	+1	ハードディフェンス	クライシスハーフ	コンボガード	1.0	1.0	1.0	4	3	p
11	+1	ハードディフェンス	ガッツ	コンボガード	1.0	1.0	1.0	4	3	p
16	+1	ハードディフェンス	ガッツ	コンボガード	1.0	1.0	1.0	4	3	p
14	+1	ハードディフェンス	クライシスハーフ	コンボガード	1.0	1.0	1.0	4	3	p
11	+5	エナジーフォース	エナジーバリア	ライブリーパワー	1.0	1.0	1.0	4	2	r
12	+1	エナジーフォース	エナジーバリア	ライブリーパワー	1.0	1.0	1.0	4	2	r
19	+4	グランドスラム	クライシスハーフ	ガッツ	1.0	1.0	1.0	3	2	b
4	+1	ハートボーナス	—	—	1.0	1.0	1.0	3	2	b
9	+1	ラストリーヴ	エナジーバリア	—	1.0	1.0	1.0	3	2	a

INDEX

レクセウス コンボリスト

■技名一覧

- あ[地]振り下ろし
- い[地]斜め振り上げ
- う[地]両手振り下ろし
- え[地]真上振り上げ
- お[地]構え走りタックル
- か[地]タックル
- き[地]横回転振り
- く[地]突進打ち上げ
- け[地]打ち上げ
- こ[地]構え横回転振り
- さ[地]突進高速振り上げ
- し[地]高速振り上げ
- ア[空]両手振り上げ
- イ[空]両手振り下ろし
- ウ[空]落下振り下ろし
- エ[空]横振り
- オ[空]上昇両手振り上げ

パネル名		段数 1	2	3	4	5	6	7
a (パネルなし時) ミステリーギア③	地上 Ⓐ	あ 1.0	い 0.75	う 2.0				
	空中 Ⓐ	ア 0.88	イ 2.0					
b スキルギア スキルギア+② アームドギア アームドギア+② ゼロギア⑤ カジュアルギア②	地上 Ⓐ	い 0.75	う 2.0					
	地上 Ⓨ		え 0.88	イ 2.5				
	空中 Ⓐ	ア 0.88	イ 2.0					
c テックギア③ テックギア+③ デュアルギア④ デュアルギア+④ デュアルギア++⑤	地上 Ⓐ	あ 1.0	い 0.75	う 2.0				
	空中 Ⓐ	イ 2.0	ウ 2.5					
d クロノギア③ クロノギア+③	地上 Ⓐ	お 0.38 / 0.38 / 1.25	か 1.0	き 1.25				
	空中 Ⓐ	エ 0.75						
e ファントムギア④ ファントムギア+④	地上 Ⓐ	お 0.38 / 0.38 / 1.25	お 0.38 / 0.38 / 1.25	か 1.0	き 1.25			
	空中 Ⓐ	エ 0.75						
f ファントムギア++⑤	地上 Ⓐ	お 0.38 / 0.38 / 1.25	お 0.38 / 0.38 / 1.25	お 0.38 / 0.38 / 1.25	か 1.0	き 1.25		
	空中 Ⓐ	エ 0.75						
g クライムギア③ クライムギア+③	地上 Ⓐ	く 0.75	け 0.75	え 0.88	こ 0.75 / 1.5			
	空中 Ⓐ	エ 0.75						
h エレガントギア④ エレガントギア+④	地上 Ⓐ	く 0.75	け 0.75	え 0.88	こ 0.75 / 1.5			
	空中 Ⓐ	エ 0.75	エ 0.75					
i ワイルドギア③ ワイルドギア+③	地上 Ⓐ	く 0.75	け 0.75	オ 0.38 / 0.28 (※1)	イ 2.0			
	空中 Ⓐ	ア 0.88	イ 2.0					
j オミナスギア④ オミナスギア+④	地上 Ⓐ	く 0.75	け 0.75	け 0.75	オ 0.38 / 0.28 (※1)	イ 2.0		
	空中 Ⓐ	ア 0.88	イ 2.0					

※▮……クリティカルヒットする ▮……敵をひるませやすい □……『ガードカウンター』『エアリベンジ』で出る技
※1……『ガードカウンター』や『エアリベンジ』で出したときは攻撃が当たらない



パネル名	段数	1	2	3	4	5	6	7
k ブレイブギア② ブレイブギア+②	地上Ⓐ	さ 0.75	い 0.75	う 2.0				
	空中Ⓐ	ア 0.88	イ 2.0					
l フィアレスギア③ フィアレスギア+③	地上Ⓐ	さ 0.75	い 0.75	し 0.75	い 0.75	う 2.0		
	空中Ⓐ	ア 0.88	イ 2.0					
m グローリィギア④ グローリィギア+④	地上Ⓐ	さ 0.75	い 0.75	し 0.75	い 0.75	し 0.75	い 0.75	う 2.0
	空中Ⓐ	ア 0.88	イ 2.0					
n クライシスギア⑤ クライシスギア+⑤	地上Ⓐ	さ 0.5	い 0.5	け 0.75	う 2.0			
	空中Ⓐ	ア 0.88	エ 0.75					
o オメガギア⑥ オメガギア+⑥	地上Ⓐ	さ 0.5	い 0.5	け 0.75	し 0.5	い 0.5	け 0.75	う 2.0
	空中Ⓐ	ア 0.88	エ 0.75					
p ハザードギア⑤ ハザードギア+⑤ ヴァリアントギア⑤ ヴァリアントギア+⑤ アルティメットギア⑥ アルティメットギア+⑥	地上Ⓐ	う 0.63	ア 0.63	イ 1.5				
	地上Ⓨ		ア 0.63	ウ 2.0	こ 0.75 / 1.5			
	空中Ⓐ	ア 0.88	エ 0.75	イ 2.0				
q レイジングギア⑤ レイジングギア+⑤	地上Ⓐ	さ 0.5	い 0.5	け 0.75	う 2.0			
	空中Ⓐ	ア 0.88	ア 0.88	エ 0.75				
r パンドラギア⑤ パンドラギア+⑤	地上Ⓐ	い 0.75	う 2.0					
	地上Ⓨ		え 0.75	け 0.75	ウ 2.0			
	空中Ⓐ	ア 0.88	ウ 2.5					



い[地]斜め振り上げ



え[地]真上振り上げ



イ[空]両手振り下ろし



ウ[空]落下振り下ろし



“影歩む策士”

ゼクシオン



使用武器	レキシコン
属性	幻(移動異常)

機関の初期メンバーのなかではもっとも若い、頭脳明晰な策略家。物腰はていねいだが、自分自身は手を汚そうとせず、己の策のためなら機関のメンバーさえも利用するほどの非情さを持つ。幻術を駆使して相手を精神的に追いつめる戦いかたを好む。



⬆機関のために働くという意志は強く、ロクサスにも任務にあたるうえでの心がけを説く。

機関員No.
VI

本来の名前
イエンツォ
(Ienzo)



リミットブレイク

メテオミラージュ

VOICE
許されると思いますか！
あなたが悪いんですよ！

宙に浮かんだまま、さまざまな場所に弾を落としていく技。二刀流のロクサスが使えるリミットブレイク(→P.30)に似ているが、一撃あたりの威力はこの技のほうが小さめ。

ファーストリミット

攻撃	威力補正
弾	1.63



ファイナルリミット

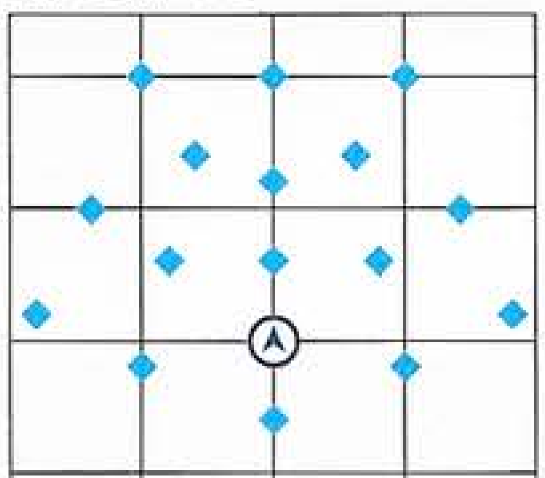
攻撃	威力補正
弾	1.88



『メテオミラージュ』の性質

共通

- 発動すると自動的に攻撃をはじめ、ゼクシオンの近くに何度も弾を落とす
- 弾を落とす位置は、右の図にある◆のなかから毎回ランダムで決まる



※Ⓐはゼクシオンの位置と向き

- Ⓑボタンで攻撃を中断し、Ⓐボタンで再開できる
- 弾を落とすペースは少しずつ速くなるが、攻撃を中断すると初期状態にもどる

ファイナルリミット

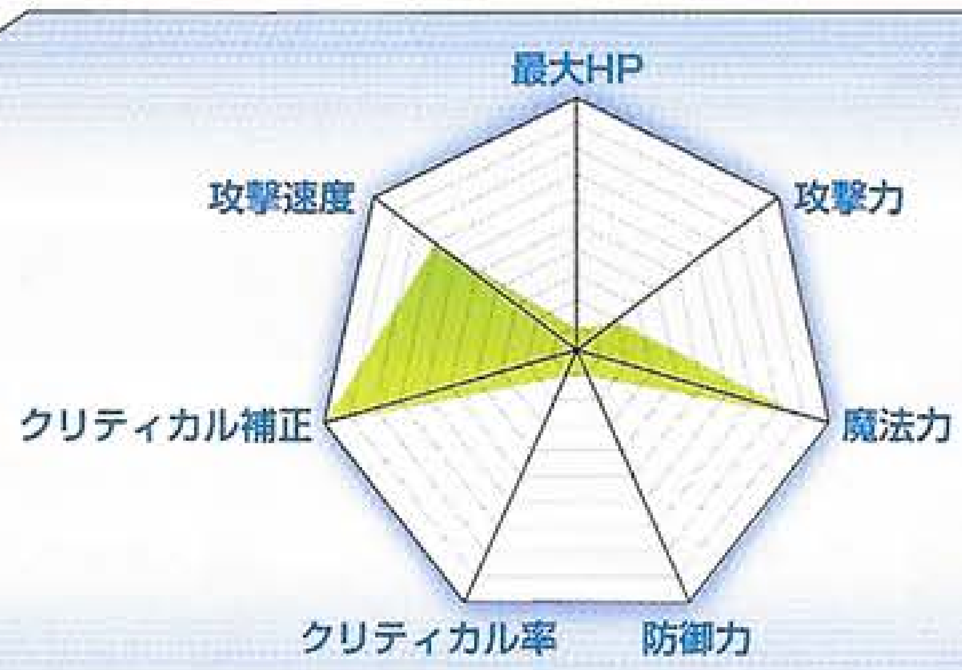
- 弾が大きくなって威力も上がる

※▌……敵をひるませやすい

ゼクシオン ステータス

レベル	最大HP	攻撃力	魔法力	防御力	クリティカル率	クリティカル補正
1	57	7	38	5	1	7
2	60	8	43	6	1	8
3	62	9	45	7	1	8
4	65	9	47	9	1	9
5	68	9	49	10	1	9
6	71	11	50	11	1	9
7	73	11	53	12	1	10
8	76	12	54	13	1	10
9	79	12	57	14	1	11
10	82	13	59	15	1	11
11	84	14	62	16	1	11
12	87	14	62	18	1	12
13	90	15	65	19	1	12
14	93	16	67	20	1	13
15	95	16	70	21	1	13
16	98	17	70	22	1	13
17	101	17	73	23	1	14
18	104	18	75	24	1	14
19	106	19	78	25	1	15
20	109	19	78	27	1	15
21	112	20	81	28	1	15
22	115	21	84	29	1	16
23	117	21	86	30	1	16
24	120	22	87	31	1	17
25	123	22	90	32	1	17
26	126	23	92	33	1	17
27	128	24	95	34	1	18
28	131	24	95	36	1	18
29	134	25	98	37	1	19
30	137	26	100	38	1	19
31	139	26	103	39	1	19
32	142	27	104	40	1	20
33	145	27	106	41	1	20
34	148	28	109	42	1	21
35	150	29	111	43	1	21
36	153	29	112	45	1	21
37	156	30	115	46	1	22
38	159	31	117	47	1	22
39	161	31	120	48	1	23
40	164	32	120	49	1	23

➡魔法力が高く、魔法による攻撃を得意とする。クリティカル補正と攻撃速度も優秀だが、肝心の攻撃力は低い。



レベル	最大HP	攻撃力	魔法力	防御力	クリティカル率	クリティカル補正
41	167	32	123	50	1	23
42	170	33	125	51	1	24
43	172	34	128	52	1	24
44	175	34	129	54	1	25
45	178	35	131	55	1	25
46	181	36	134	56	1	25
47	183	36	136	57	1	26
48	186	37	137	58	1	26
49	189	37	140	59	1	27
50	192	38	142	60	1	27
51	194	39	145	61	1	27
52	197	39	146	63	1	28
53	200	40	148	64	1	28
54	203	41	151	65	1	29
55	205	41	153	66	1	29
56	208	42	154	67	1	29
57	211	42	157	68	1	30
58	214	43	159	69	1	30
59	216	44	162	70	1	31
60	219	44	162	72	1	31
61	222	45	165	73	1	31
62	225	46	167	74	1	32
63	227	46	170	75	1	32
64	230	47	171	76	1	33
65	233	47	173	77	1	33
66	236	48	176	78	1	33
67	238	49	178	79	1	34
68	241	49	179	81	1	34
69	244	50	182	82	1	35
70	247	51	184	83	1	35

レベル	最大HP	攻撃力	魔法力	防御力	クリティカル率	クリティカル補正
71	249	51	187	84	1	35
72	252	52	188	85	1	36
73	255	52	190	86	1	36
74	258	53	193	87	1	37
75	260	54	195	88	1	37
76	263	54	196	90	1	37
77	266	55	199	91	1	38
78	269	56	201	92	1	38
79	271	56	203	93	1	39
80	274	57	204	94	1	39
81	277	57	207	95	1	39
82	280	58	209	96	1	40
83	282	59	212	97	1	40
84	285	59	213	99	1	41
85	288	60	215	100	1	41
86	291	61	218	101	1	41
87	293	61	220	102	1	42
88	296	62	221	103	1	42
89	299	62	224	104	1	43
90	302	63	226	105	1	43
91	304	64	229	106	1	43
92	307	64	230	108	1	44
93	310	65	232	109	1	44
94	313	66	234	110	1	45
95	315	66	237	111	1	45
96	318	67	238	112	1	45
97	321	67	241	113	1	46
98	324	68	243	114	1	46
99	326	69	245	115	1	47
100	329	69	246	117	1	47

ゼクシオンの戦いかた 魔法力とクリティカル補正の高さを活かそう

高い魔法力を持つため、おもに魔法で攻撃するのが基本となる。また、フィニッシュ技がすぐに出る武器を使い、クリティカル補正の高さも活用するといい。『エアロパワー』や『ブリザドパワー』の効果で敵を吹き上げ状態か凍結状態にし、魔法で大ダメージを与える戦法が有効だ。



←ゼクシオンの魔法は威力絶大で、敵のHPをゲージ数本ぶんも奪うことがある。

オススメの武器パネル

パネル	解説
ファントムギア各種 ハザードギア各種	攻撃動作が速い。地上コンボでは武器を連続で振る技が何度も出る
オメガギア各種 ヴァリアントギア各種	敵をひるませやすい攻撃が多く、Y派生コンボでは広範囲を攻撃可能
アルティメットギア⑥	アビリティユニットⓁ3枚で『エアロパワー』『ブリザドパワー』『ライブリーパワー』を追加できる
アルティメットギア+⑥	魔法力がとても高いうえ、『マジックガッツ』をアビリティユニットⓁ1枚だけで追加できるのが長所
パンドラギア各種	攻撃力と魔法力が大幅に上がる。コンボで出せる技の威力も大きい

ゼクシオン 武器リスト

武器	必要なパネル	攻撃力		魔法力		防御力		クリティカル率	
		本体	ユニット	本体	ユニット	本体	ユニット	本体	ユニット
黒き事典	(パネルなし)	15	—	0	—	0	—	0	—
白き辞典	スキルギア	18	—	11	—	0	—	2	—
白き辞典+	スキルギア+②	20	+1	12	+1	0	+1	2	+1
封じられし研究	テックギア③	36	+1	14	+2	0	+1	4	+1
封じられし研究+	テックギア+③	44	+1	21	+2	0	+1	4	+1
知られざる秘伝	デュアルギア④	35	+1	31	+2	0	+1	6	+1
知られざる秘伝+	デュアルギア+④	45	+1	35	+2	0	+1	8	+1
知られざる秘伝++	デュアルギア++⑤	68	+1	39	+5	0	+1	6	+1
怪異大全	アームドギア	27	—	0	—	0	—	3	—
怪異大全+	アームドギア+②	35	+1	0	+1	0	+1	4	+1
異端者の手記	クロノギア③	50	+1	0	+1	0	+1	6	+2
異端者の手記+	クロノギア+③	55	+1	0	+1	0	+1	8	+2
忌まわしき異本	ファントムギア④	53	+1	0	+1	0	+1	12	+2
忌まわしき異本+	ファントムギア+④	65	+1	0	+1	0	+1	9	+2
忌まわしき異本++	ファントムギア++⑤	86	+1	0	+1	0	+1	12	+5
隠されし図典	クライムギア③	50	+2	0	+1	2	+1	0	+1
隠されし図典+	クライムギア+③	61	+2	0	+1	2	+1	4	+1
呪われし教本	エレガントギア④	75	+2	0	+1	3	+1	0	+1
呪われし教本+	エレガントギア+④	87	+2	0	+1	3	+1	6	+1
禁断の秘録	ワイルドギア③	29	+1	0	+1	0	+1	4	+1
禁断の秘録+	ワイルドギア+③	44	+1	0	+1	0	+1	4	+1
陰陽の大全集	オミナスギア④	69	+1	0	+1	0	+1	6	+1
陰陽の大全集+	オミナスギア+④	87	+1	0	+1	0	+1	6	+1
妖魔図録	ブレイブギア②	36	+1	0	+1	0	+1	2	+1
妖魔図録+	ブレイブギア+②	39	+1	0	+1	0	+1	2	+1
賢人の異聞録	フィアレスギア③	24	+1	0	+1	4	+2	2	+1
賢人の異聞録+	フィアレスギア+③	30	+1	0	+1	4	+2	2	+1
無名断章	グローリィギア④	37	+1	0	+1	6	+2	3	+1
無名断章+	グローリィギア+④	41	+1	0	+1	6	+2	3	+1
捨てられし理論	クライシスギア⑤	60	+3	36	+3	0	+1	8	+1
捨てられし理論+	クライシスギア+⑤	67	+3	42	+3	0	+1	8	+1
妖星詩集	オメガギア⑥	73	+1	41	+1	0	+3	10	+3
妖星詩集+	オメガギア+⑥	103	+1	45	+1	0	+3	10	+3
おぞましき写本	ハザードギア⑤	84	+1	5	+1	0	+3	8	+3
おぞましき写本+	ハザードギア+⑤	96	+1	7	+1	0	+3	8	+3
秘められし異説	レイジングギア⑤	98	+3	25	+3	4	+1	0	+1
秘められし異説+	レイジングギア+⑤	100	+3	28	+3	4	+1	8	+1
別世界の戦記	ヴァリアントギア⑤	64	+1	36	+1	0	+3	8	+3
別世界の戦記+	ヴァリアントギア+⑤	67	+1	37	+1	0	+3	8	+3
語られざる秘法	アルティメットギア⑥	90	+3	41	+3	0	+1	10	+1
語られざる秘法+	アルティメットギア+⑥	94	+3	52	+3	0	+1	10	+1
究極の異説	パンドラギア⑤(※1)	92	+5	30	+5	0	+5	10	+5
究極の異説+	パンドラギア+⑥	125	+1	34	+1	0	+1	10	+1
裁きの書	ゼロギア⑤	124	+4	30	+4	0	+4	10	+4
研究の夜食	カジュアルギア②	36	+1	0	+1	0	+1	0	+1
秘密ノート	ミステリーギア③	90	+1	0	+1	0	+1	0	+1

※1……セット時にアビリティ「リスキーコンボ」が追加される



CHAPTER 1
プレイヤーキャラクター
PLAYER CHARACTER

クリティカル補正		アビリティ			動作	接近速度		コンボ		
本体	ユニット	ユニット×1	ユニット×2	ユニット×3	速度	地上	空中	地上	空中	パターン
2	—	—	—	—	1.0	1.0	1.0	4	3	a
2	—	—	—	—	1.0	1.0	1.0	4	3	a
2	+1	マジックガッツ	—	—	1.0	1.0	1.0	4	3	a
2	+1	マジックガッツ	ファイアパワー	—	1.0	1.0	1.0	3	3	b
4	+1	マジックガッツ	サンダーパワー	—	1.0	1.0	1.0	3	3	b
5	+1	マジックガッツ	ブリザドパワー	ファイナルマジック	1.0	1.0	1.0	3	3	b
6	+1	マジックガッツ	エアロパワー	ファイナルマジック	1.0	1.0	1.0	3	3	b
7	+1	マジックガッツ	ファイナルマジック	マジックストライク	1.0	1.0	1.0	3	3	b
3	—	—	—	—	1.1	1.0	1.0	4	3	a
5	+1	コンボアップ	—	—	1.1	1.0	1.0	4	3	a
5	+1	コンボアップ	アップチェイン	—	1.0	1.0	1.0	3	3	c
6	+1	アップチェイン	ロングチェイン	—	1.0	1.0	1.0	3	3	c
13	+1	コンボアップ	アップチェイン	コンボジャンプ	1.1	1.0	1.0	3	3	c
7	+1	アップチェイン	ロングチェイン	ハートボーナス	1.1	1.0	1.0	3	3	c
10	+0	アップチェイン	ロングチェイン	ハートボーナス	1.1	1.0	1.0	3	3	c
4	+1	ストライカー	エナジーフォース	—	1.0	1.0	1.0	4	3	d
5	+1	ストライカー	ハードディフェンス	—	1.0	1.0	1.0	4	3	d
5	+1	ディフェンダー	ラストリーヴ	コンボガード	1.0	1.0	1.0	4	3	d
5	+1	ストライカー	エナジーフォース	ハードディフェンス	1.0	1.0	1.0	4	3	d
4	+2	コンボアップ	コンボジャンプ	—	1.0	1.0	1.0	4	3	e
3	+2	アップチェイン	コンボジャンプ	—	1.0	1.0	1.0	4	3	e
5	+2	アップチェイン	エアロパワー	コンボエアスライド	1.0	1.0	1.0	4	3	e
6	+2	コンボアップ	エアロパワー	コンボジャンプ	1.0	1.0	1.0	4	3	e
4	+1	ディフェンダー	—	—	1.0	1.0	1.0	4	3	a
5	+1	ディフェンダー	—	—	1.0	1.0	1.0	4	3	a
5	+1	ディフェンダー	ハードディフェンス	—	1.0	1.0	1.0	3	3	f
5	+1	ディフェンダー	コンボガード	—	1.0	1.0	1.0	3	3	f
9	+1	ディフェンダー	ロングチェイン	コンボガード	1.0	1.0	1.0	3	2	g
9	+1	ディフェンダー	ロングチェイン	ハードディフェンス	1.0	1.0	1.0	3	2	g
8	+1	マジックガッツ	エアロパワー	ライブリーパワー	1.1	1.0	1.0	3	3	b
9	+1	マジックガッツ	ブリザドパワー	ライブリーパワー	1.1	1.0	1.0	3	3	b
13	+1	コンボアップ	アップチェイン	ハードディフェンス	1.1	1.0	1.0	3	3	h
12	+1	コンボアップ	アップチェイン	コンボガード	1.1	1.0	1.0	3	3	h
12	+1	コンボアップ	アップチェイン	コンボガード	1.2	1.0	1.0	3	3	c
10	+1	コンボアップ	アップチェイン	ハードディフェンス	1.2	1.0	1.0	3	3	c
10	+1	ハードディフェンス	サンダーパワー	ブリザドパワー	1.0	1.0	1.0	4	3	d
10	+1	ハードディフェンス	ファイアパワー	エアロパワー	1.0	1.0	1.0	4	3	d
9	+1	ロングチェイン	ハードディフェンス	ラストリーヴ	1.0	1.0	1.0	3	2	i
9	+1	アップチェイン	コンボガード	ラストリーヴ	1.0	1.0	1.0	3	2	i
13	+1	エアロパワー	ブリザドパワー	ライブリーパワー	1.2	1.0	1.0	3	3	b
12	+1	マジックガッツ	ファイナルマジック	マジックストライク	1.2	1.0	1.0	3	3	b
11	+5	ロングチェイン	エナジーバリア	ハートボーナス	1.1	1.0	1.0	4	2	j
12	+1	ロングチェイン	エナジーバリア	ハートボーナス	1.0	1.0	1.0	4	2	j
19	+4	マジックガッツ	ハートボーナス	マジックストライク	1.0	1.0	1.0	4	3	a
4	+1	ハートボーナス	—	—	1.0	1.0	1.0	3	3	k
9	+1	ファイアパワー	サンダーパワー	—	1.0	1.0	1.0	4	3	a

ゼクシオン コンボリスト

技名一覧

- あ[地]縦振り
- い[地]左右振り
- う[地]横周回投げ
- え[地]正面かみつき
- お[地]3連続振り正面突き
- か[地]短剣突き
- き[地]打ち上げ
- く[地]盾突き出し
- け[地]鳥形態突進
- こ[地]頭上横回転
- さ[地]カギ爪突き
- ア[空]振り上げ
- イ[空]正面投げ
- ウ[空]振り下ろし
- エ[空]正面かみつき
- オ[空]鳥形態突進

パネル名	段数	1	2	3	4	5
a (パネルなし時) スキルギア スキルギア+② アームドギア アームドギア+② ブレイブギア② ブレイブギア+② ゼロギア⑤ ミステリーギア③	地上 Ⓐ	あ 0.75	い 0.5 / 0.63	う 1.38		
	地上 Ⓨ		い 0.5 / 0.63	ア 0.75	イ 0.75 / 1.38	
	空中 Ⓐ	ウ 0.75	ア 0.75	イ 0.75 / 1.38		
b テックギア③ テックギア+③ デュアルギア④ デュアルギア+④ デュアルギア++⑤ クライシスギア⑤ クライシスギア+⑤ アルティメットギア⑥ アルティメットギア+⑥	地上 Ⓐ	あ 0.75	い 0.5 / 0.63	え 0.25 / 1.0 / 2.0		
	空中 Ⓐ	ウ 0.75	ア 0.75	エ 0.25 / 1.0 / 2.0		
c クロノギア③ クロノギア+③ ファントムギア④ ファントムギア+④ ファントムギア++⑤ ハザードギア⑤ ハザードギア+⑤	地上 Ⓐ	い 0.5 / 0.63	い 0.5 / 0.63	お 0.5 / 0.5 / 1.13 / 1.5		
	地上 Ⓨ			か 0.25 / 1.5		
	空中 Ⓐ	ウ 0.75	ア 0.75	イ 0.75 / 1.38		
d クライムギア③ クライムギア+③ エレガントギア④ エレガントギア+④ レイジングギア⑤ レイジングギア+⑤	地上 Ⓐ	あ 0.75	い 0.5 / 0.63	き 0.88	く 0.25 / 1.5	
	空中 Ⓐ	ウ 0.75	ア 0.75	イ 0.75 / 1.38		
e ワイルドギア③ ワイルドギア+③ オミナスギア④ オミナスギア+④	地上 Ⓐ	あ 0.75	い 0.5 / 0.63	き 0.88	け 1.0 / 1.5 / 1.0	
	空中 Ⓐ	ウ 0.75	ア 0.75	オ 1.0 / 1.5 / 1.0		
f フィアレスギア③ フィアレスギア+③	地上 Ⓐ	う 1.38	う 1.38	こ 0.75 / 0.5 / 1.0		
	空中 Ⓐ	ウ 0.75	ア 0.75	イ 0.75 / 1.38		

※▮……クリティカルヒットする　▮……敵をひるませやすい　□……「ガードカウンター」「エアリベンジ」で出る技

パネル名	段数	1	2	3	4	5
g グローリィギア④ グローリィギア+④	地上 Ⓐ	き 0.88	い 0.5 / 0.63	お 0.5 / 0.5 / 1.13 / 1.5		
	地上 Ⓨ		こ 0.75 / 0.5 / 1.0			
	空中 Ⓐ	ア 0.75	イ 0.75 / 1.38			
h オメガギア⑥ オメガギア+⑥	地上 Ⓐ	き 0.88	い 0.5 / 0.63	か 0.25 / 1.5		
	地上 Ⓨ		こ 0.75 / 0.5 / 1.0			
	空中 Ⓐ	ア 0.75	ア 0.75	イ 0.75 / 1.38		
i ヴァリアントギア⑤ ヴァリアントギア+⑤	地上 Ⓐ	き 0.88	い 0.5 / 0.63	か 0.25 / 1.5		
	地上 Ⓨ		こ 0.75 / 0.5 / 1.0			
	空中 Ⓐ	ア 0.75	イ 0.75 / 1.38			
j パンドラギア⑤ パンドラギア+⑤	地上 Ⓐ	あ 0.75	い 0.5 / 0.63	さ 0.25 / 1.5		
	地上 Ⓨ		い 0.5 / 0.63	ア 0.75	エ 0.25 / 1.0 / 2.0	
	空中 Ⓐ	ア 0.75	エ 0.25 / 1.0 / 2.0			
k カジュアルギア②	地上 Ⓐ	あ 0.75	い 0.5 / 0.63	く 0.25 / 1.5		
	空中 Ⓐ	ウ 0.75	ア 0.75	イ 0.75 / 1.38		



け[地]鳥形態突進



こ[地]頭上横回転



“月に舞う魔人”
サイクス

Saix



使用武器	クレイモア
属性	月(沈黙)

XIII機関におけるゼムナスの副官。初期からのメンバーではないが、機関の計画に深く関わり、ゼムナスの代理として機関員たちに任務を与える役割もになう。その一方で、旧知の仲であるアクセルと共謀し、ゼムナスの意志から離れた独自の思惑を抱く。

機関員No.
VII

本来の名前
(現時点では不明)



⬆月の光を浴びると凶暴化するが、ふだんの態度はいかにも“心なき者”らしく無機的。



リミットブレイク

バーサク

VOICE
上等だ
調子に乗るな

武器を振りまわしながら移動し、Ⓐボタンを押すたびに別の攻撃をくり出す。Ⓐボタンで出せる技は威力が大きいので、敵の方向へ十字ボタンを押しつつⒶボタン連打で攻撃しよう。

ファーストリミット

攻撃	威力補正
振りまわし	0.63
落下振り	2.03



ファイナルリミット

攻撃	威力補正
振りまわし	0.63
衝撃波	2.03



「バーサク」の性質

共通

- 発動すると、高速で前方へ飛行しながら武器を振りまわすことを自動的にくり返す
- 飛行中に十字ボタンの左右を押すと、進行方向を少しずつ変えることが可能

ファーストリミット

- Ⓐボタンを押すと、正面(十字ボタンを押していればその方向)にジャンプしてから落下中に武器を振り下ろす

ファイナルリミット

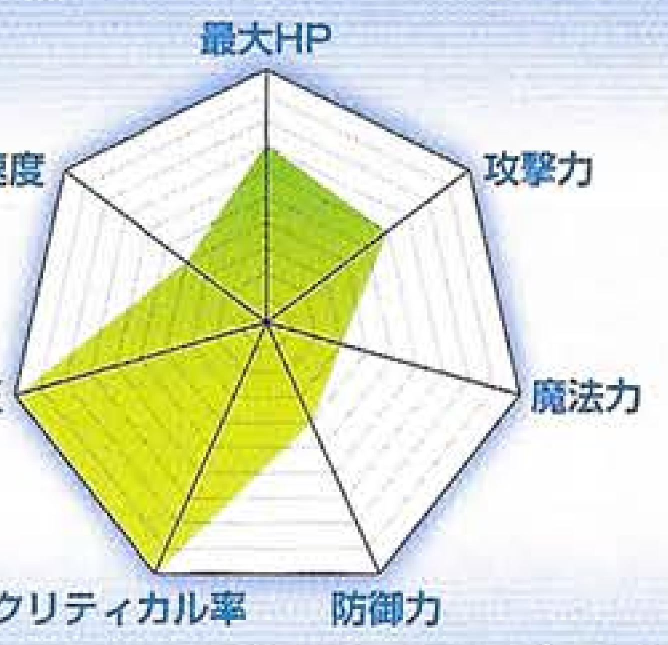
- Ⓐボタンを押すと、正面(十字ボタンを押していればその方向)に少し進んでから真上へ浮かんで周囲に衝撃波を放つ

※▮……敵をひるませやすい



サイクス ステータス

➡攻撃力、クリティカル率、クリティカル補正がいずれも高く、物理攻撃を活用できる。一方、魔法力と防御力は低め。



レベル	最大HP	攻撃力	魔法力	防御力	クリティカル率	クリティカル補正
1	65	9	29	7	10	7
2	68	10	31	8	10	8
3	71	11	32	9	10	8
4	75	12	35	10	10	9
5	78	12	36	12	10	9
6	81	13	37	13	10	9
7	84	14	41	14	10	10
8	87	15	41	16	10	10
9	90	16	42	17	10	11
10	94	16	45	18	10	11
11	97	17	46	19	10	11
12	100	18	48	21	10	12
13	103	19	50	22	10	12
14	106	19	50	23	10	13
15	109	20	53	25	10	13
16	112	21	54	26	10	13
17	116	22	55	27	10	14
18	119	23	58	28	10	14
19	122	23	59	30	10	15
20	125	24	60	31	10	15
21	128	25	63	32	10	15
22	131	26	64	34	10	16
23	134	27	65	35	10	16
24	138	27	67	36	10	17
25	141	28	69	37	10	17
26	144	29	69	39	10	17
27	147	30	72	40	10	18
28	150	30	73	41	10	18
29	153	31	74	43	10	19
30	157	32	77	44	10	19
31	160	33	78	45	10	19
32	163	34	81	46	10	20
33	166	34	82	48	10	20
34	169	35	83	49	10	21
35	172	36	86	50	10	21
36	175	37	86	52	10	21
37	179	38	88	53	10	22
38	182	38	90	54	10	22
39	185	39	91	55	10	23
40	188	40	92	57	10	23
41	191	41	95	58	10	23
42	194	41	96	59	10	24
43	197	42	97	61	10	24
44	201	43	100	62	10	25
45	204	44	101	63	10	25
46	207	45	102	64	10	25
47	210	45	105	66	10	26
48	213	46	106	67	10	26
49	216	47	107	68	10	27
50	220	48	109	70	10	27
51	223	49	110	71	10	27
52	226	49	113	72	10	28
53	229	50	114	73	10	28
54	232	51	115	75	10	29
55	235	52	118	76	10	29
56	238	52	119	77	10	29
57	242	53	120	79	10	30
58	245	54	122	80	10	30
59	248	55	124	81	10	31
60	251	56	125	82	10	31
61	254	56	127	84	10	31
62	257	57	128	85	10	32
63	260	58	130	86	10	32
64	264	59	132	88	10	33
65	267	60	133	89	10	33
66	270	60	134	90	10	33
67	273	61	137	91	10	34
68	276	62	138	93	10	34
69	279	63	139	94	10	35
70	283	63	142	95	10	35
71	286	64	143	97	10	35
72	289	65	145	98	10	36
73	292	66	147	99	10	36
74	295	67	148	100	10	37
75	298	67	150	102	10	37
76	301	68	151	103	10	37
77	305	69	152	104	10	38
78	308	70	155	106	10	38
79	311	71	156	107	10	39
80	314	71	157	108	10	39
81	317	72	160	109	10	39
82	320	73	161	111	10	40
83	323	74	162	112	10	40
84	327	74	164	113	10	41
85	330	75	166	115	10	41
86	333	76	167	116	10	41
87	336	77	169	117	10	42
88	339	78	170	118	10	42
89	342	78	172	120	10	43
90	346	79	174	121	10	43
91	349	80	175	122	10	43
92	352	81	178	124	10	44
93	355	82	179	125	10	44
94	358	82	180	126	10	45
95	361	83	183	127	10	45
96	364	84	184	129	10	45
97	368	85	185	130	10	46
98	371	85	187	131	10	46
99	374	86	188	133	10	47
100	377	87	190	134	10	47

サイクスの戦いかた 強力な物理攻撃で魔法攻撃の弱さをカバー

リーチの長い武器を持つうえ、物理攻撃に関するステータスが高いため、『たたかう』だけでも十分に戦える。技の動作がシンプルで、操作しやすいのも長所。魔法による攻撃は苦手だが、クリティカルヒットが出やすい点を活かせば、防御力の高い敵もすばやく倒せる。



⬅武器によっては、コンボの1段目でもクリティカルヒットが発生する。

オススメの武器パネル

パネル	解説
ファントムギア各種	コンボ数が多めで、動作も速い
オメガギア各種	攻撃力と魔法力が高く、状態異常を発生させるアビリティ2種類と『ライブリーパワー』を追加可能
ハザードギア各種 レイジングギア各種	地上・空中とも、コンボの攻撃範囲が広いうえに高い威力を持つ
アルティメットギア⑥	動作が速く、クリティカルヒットに関するアビリティを複数追加できる
ゼロギア⑤	『コンボアップ』『クリティカルアップ』『ガッツ』を追加可能。各ステータスの上昇量も多い

サイクス 武器リスト

通常 リミットブレイク



武器	必要なパネル	攻撃力		魔法力		防御力		クリティカル率	
		本体	ユニット	本体	ユニット	本体	ユニット	本体	ユニット
ニュームーン	(パネルなし)	15	—	0	—	0	—	0	—
ウェアウルフ	スキルギア	40	—	0	—	1	—	2	—
ウェアウルフ+	スキルギア+②	52	+1	0	+1	1	+1	0	+1
アルテミス	テックギア③	51	+2	0	+1	0	+1	4	+1
アルテミス+	テックギア+③	62	+2	0	+1	2	+1	0	+1
ルミナリィ	デュアルギア④	50	+2	0	+1	3	+1	6	+1
ルミナリィ+	デュアルギア+④	63	+2	0	+1	4	+1	8	+1
ルミナリィ++	デュアルギア++⑤	93	+5	0	+1	3	+1	0	+1
セレーネ	アームドギア	27	—	0	—	0	—	3	—
セレーネ+	アームドギア+②	35	+1	0	+1	0	+1	4	+1
ムーンライズ	クロノギア③	55	+1	0	+1	2	+1	6	+2
ムーンライズ+	クロノギア+③	58	+1	0	+1	0	+1	8	+2
アストロロギア	ファントムギア④	66	+1	0	+1	0	+1	12	+2
アストロロギア+	ファントムギア+④	77	+1	0	+1	0	+1	9	+2
アストロロギア++	ファントムギア++⑤	86	+1	0	+1	0	+1	12	+5
クレーター	クライムギア③	19	+1	14	+2	0	+1	4	+1
クレーター+	クライムギア+③	44	+1	16	+2	0	+1	4	+1
ルナフェイズ	エレガントギア④	49	+1	25	+2	0	+1	6	+1
ルナフェイズ+	エレガントギア+④	62	+1	31	+2	0	+1	6	+1
クレセント	ワイルドギア③	29	+1	0	+1	0	+1	4	+1
クレセント+	ワイルドギア+③	44	+1	0	+1	0	+1	4	+1
ギバウス	オミナスギア④	69	+1	0	+1	0	+1	6	+1
ギバウス+	オミナスギア+④	87	+1	0	+1	0	+1	6	+1
ベルセルク	ブレイブギア②	36	+1	0	+1	2	+1	2	+1
ベルセルク+	ブレイブギア+②	39	+1	0	+1	2	+1	2	+1
トワイライト	フィアレスギア③	24	+1	0	+1	4	+2	2	+1
トワイライト+	フィアレスギア+③	33	+1	0	+1	4	+2	2	+1
クイーンオブザナイト	グローリィギア④	37	+1	0	+1	6	+2	3	+1
クイーンオブザナイト+	グローリィギア+④	41	+1	0	+1	6	+2	3	+1
バルサミック	クライシスギア⑤	63	+3	36	+3	4	+1	8	+1
バルサミック+	クライシスギア+⑤	72	+3	42	+3	4	+1	0	+1
オービット	オメガギア⑥	78	+3	48	+3	5	+1	10	+1
オービット+	オメガギア+⑥	108	+3	52	+3	5	+1	0	+1
ライトイヤー	ハザードギア⑤	101	+3	0	+1	8	+3	0	+1
ライトイヤー+	ハザードギア+⑤	114	+3	0	+1	8	+3	8	+1
キングオブザナイト	レイジングギア⑤	88	+1	0	+1	8	+3	8	+1
キングオブザナイト+	レイジングギア+⑤	90	+1	0	+1	8	+3	8	+1
ムーンセット	ヴァリアントギア⑤	71	+3	0	+1	4	+1	12	+3
ムーンセット+	ヴァリアントギア+⑤	76	+3	0	+1	4	+1	16	+3
ホロスコープ	アルティメットギア⑥	108	+3	0	+1	5	+1	15	+3
ホロスコープ+	アルティメットギア+⑥	112	+3	0	+1	5	+1	20	+3
クロケアモルス	パンドラギア⑤(※1)	92	+5	30	+5	0	+5	10	+5
クロケアモルス+	パンドラギア+⑤	125	+1	34	+1	0	+1	10	+1
ルナティック	ゼロギア⑤	124	+4	30	+4	0	+4	10	+4
デザートタイム	カジュアルギア②	36	+1	0	+1	0	+1	0	+1
バニームーン	ミステリーギア③	90	+1	0	+1	0	+1	0	+1

※1……セット時にアビリティ『リスキーコンボ』が追加される



クリティカル補正		アビリティ			動作	接近速度		コンボ		
本体	ユニット	ユニット×1	ユニット×2	ユニット×3	速度	地上	空中	地上	空中	パターン
2	—	—	—	—	1.0	1.0	1.0	3	3	a
3	—	—	—	—	1.0	1.0	1.0	2	3	b
3	+1	ストライカー	—	—	1.0	1.0	1.0	2	3	b
3	+1	ストライカー	グランドスラム	—	1.0	1.0	1.0	3	3	c
5	+1	ストライカー	エナジーフォース	—	1.0	1.0	1.0	3	3	c
7	+1	ストライカー	エナジーバリア	ガッツ	1.0	1.0	1.0	3	3	c
8	+1	ストライカー	エナジーフォース	ライブリーパワー	1.0	1.0	1.0	3	3	c
10	+1	エナジーフォース	エナジーバリア	ガッツ	1.0	1.0	1.0	3	3	c
3	—	—	—	—	1.0	1.0	1.0	3	3	d
5	+1	コンボアップ	—	—	1.0	1.0	1.0	3	3	d
5	+1	コンボアップ	アップチェイン	—	1.0	1.0	1.0	4	3	e
6	+1	ロングチェイン	コンボジャンプ	—	1.0	1.0	1.0	4	3	e
13	+1	コンボアップ	アップチェイン	ロングチェイン	1.1	1.0	1.0	5	3	f
7	+1	ロングチェイン	コンボジャンプ	クリティカルアップ	1.1	1.0	1.0	5	3	f
10	+0	コンボアップ	コンボジャンプ	クリティカルアップ	1.1	1.0	1.0	6	3	g
3	+1	ファイアパワー	サンダーパワー	—	1.0	1.0	1.0	3	2	h
3	+1	エアロパワー	ブリザドパワー	—	1.0	1.0	1.0	3	2	h
4	+1	サンダーパワー	エアロパワー	ブリザドパワー	1.0	1.0	1.0	3	3	i
3	+1	ファイアパワー	サンダーパワー	エアロパワー	1.0	1.0	1.0	3	3	i
4	+2	アップチェイン	ロングチェイン	—	1.0	1.0	1.0	4	4	j
3	+2	コンボジャンプ	コンボエアスライド	—	1.0	1.0	1.0	4	4	j
5	+2	コンボジャンプ	コンボエアスライド	クリティカルアップ	1.0	1.0	1.0	5	4	k
6	+2	アップチェイン	ロングチェイン	クリティカルアップ	1.0	1.0	1.0	5	4	k
4	+1	ディフェンダー	—	—	1.0	1.0	1.0	2	3	l
5	+1	ハードディフェンス	—	—	1.0	1.0	1.0	2	3	l
5	+1	ディフェンダー	ハードディフェンス	—	1.0	1.0	1.0	3	3	m
5	+1	ディフェンダー	ハードディフェンス	—	1.0	1.0	1.0	3	3	m
9	+1	ディフェンダー	ハードディフェンス	アップチェイン	1.0	1.0	1.0	4	3	n
9	+1	ディフェンダー	ハードディフェンス	コンボアップ	1.0	1.0	1.0	4	3	n
8	+1	エナジーフォース	ファイアパワー	エアロパワー	1.0	1.0	1.0	4	2	o
9	+1	エナジーフォース	サンダーパワー	ブリザドパワー	1.0	1.0	1.0	4	2	o
13	+1	エアロパワー	ブリザドパワー	ライブリーパワー	1.0	1.0	1.0	4	3	p
12	+1	ファイアパワー	サンダーパワー	ライブリーパワー	1.0	1.0	1.0	4	3	p
15	+1	ハードディフェンス	コンボガード	エナジーバリア	1.0	1.0	1.0	3	4	q
11	+1	ハードディフェンス	コンボガード	クライシスハーフ	1.0	1.0	1.0	3	4	q
8	+3	アップチェイン	ロングチェイン	ハートボーナス	1.0	1.0	1.0	3	4	q
9	+3	ハードディフェンス	コンボジャンプ	コンボエアスライド	1.0	1.0	1.0	3	4	q
11	+1	コンボジャンプ	ストライカー	エナジーフォース	1.0	1.0	1.0	5	2	r
11	+1	コンボジャンプ	グランドスラム	クリティカルアップ	1.0	1.0	1.0	5	2	r
16	+1	グランドスラム	クリティカルアップ	クライシスハーフ	1.2	1.0	1.0	5	3	s
14	+1	アップチェイン	コンボジャンプ	コンボガード	1.2	1.0	1.0	5	3	s
11	+5	ロングチェイン	ハートボーナス	エナジーフォース	1.0	1.0	1.0	4	3	t
12	+1	ロングチェイン	ハートボーナス	エナジーフォース	1.0	1.0	1.0	4	3	t
19	+4	コンボアップ	クリティカルアップ	ガッツ	1.1	1.0	1.0	3	3	a
4	+1	ハートボーナス	—	—	1.0	1.0	1.0	3	3	a
9	+1	ファイアパワー	エアロパワー	—	1.0	1.0	1.0	3	3	i

INDEX

サイクス コンボリスト

技名一覧

あ[地]小ジャンプ振り下ろし	お[地]2回転振り右払い	け[地]打ち落とし	エ[空]打ち落とし
い[地]大ジャンプ振り下ろし	か[地]打ち上げ	ア[空]横振り	オ[空]突進横回転振り
う[地]突進横回転振り	き[地]横回転振り	イ[空]振り上げ	カ[空]上昇横回転振り
え[地]前跳ね横回転振り	く[地]振り上げ	ウ[空]両手振り下ろし	

パネル名	段数	1	2	3	4	5	6
a (パネルなし時) ゼロギア⑤ カジュアルギア②	地上 Ⓐ	あ 0.75	あ 0.75	い 2.0			
	地上 Ⓨ			う 0.5 / 0.5 / 0.5 / 1.0			
	空中 Ⓐ	ア 0.63	イ 0.63	ウ 1.56			
b スキルギア スキルギア+②	地上 Ⓐ	あ 0.75	い 2.0				
	空中 Ⓐ	ア 0.63	イ 0.75	エ 1.56			
c テックギア③ テックギア+③ デュアルギア④ デュアルギア+④ デュアルギア++⑤	地上 Ⓐ	あ 0.75	あ 0.75	い 2.0			
	空中 Ⓐ	ア 0.63	イ 0.75	エ 1.56			
d アームドギア アームドギア+②	地上 Ⓐ	え 0.75	お 0.63 / 0.63 / 1.0	か 0.75			
	空中 Ⓐ	ア 0.63	イ 0.63	ウ 1.56			
e クロノギア③ クロノギア+③	地上 Ⓐ	え 0.75	き 0.75	お 0.63 / 0.63 / 1.0	か 0.75		
	空中 Ⓐ	ア 0.63	イ 0.63	ウ 1.56			
f ファントムギア④ ファントムギア+④	地上 Ⓐ	え 0.75	き 0.75	き 0.75	お 0.63 / 0.63 / 1.0	か 0.75	
	空中 Ⓐ	ア 0.63	イ 0.63	ウ 1.56			
g ファントムギア++⑤	地上 Ⓐ	え 0.75	き 0.75	き 0.75	き 0.75	お 0.63 / 0.63 / 1.0	か 0.75
	空中 Ⓐ	ア 0.63	イ 0.63	ウ 1.56			
h クライムギア③ クライムギア+③	地上 Ⓐ	か 0.75	あ 0.75	お 0.63 / 0.63 / 1.0			
	空中 Ⓐ	イ 0.63	オ 1.5				
i エレガントギア④ エレガントギア+④ ミステリーギア③	地上 Ⓐ	か 0.75	あ 0.75	お 0.63 / 0.63 / 1.0			
	空中 Ⓐ	イ 0.63	ア 0.63	オ 1.5			
j ワイルドギア③ ワイルドギア+③	地上 Ⓐ	か 0.5	か 0.5	カ 1.0	ウ 1.56		
	空中 Ⓐ	オ 1.25	ア 0.63	イ 0.63	ウ 1.56		
k オミナスギア④ オミナスギア+④	地上 Ⓐ	か 0.5	か 0.5	か 0.5	カ 1.0	ウ 1.56	
	空中 Ⓐ	オ 1.25	ア 0.63	イ 0.63	ウ 1.56		

※■……クリティカルヒットする　■……敵をひるませやすい　□……『ガードカウンター』『エアリベンジ』で出る技

パネル名	段数	1	2	3	4	5	6
l ブレイブギア② ブレイブギア+②	地上 Ⓐ	う 1.0 / 1.25	い 2.0				
	空中 Ⓐ	ア 0.63	イ 0.63	ウ 1.56			
m フィアレスギア③ フィアレスギア+③	地上 Ⓐ	う 1.0 / 1.25	う 1.0 / 1.25	い 2.0			
	空中 Ⓐ	ア 0.63	イ 0.63	ウ 1.56			
n グローリィギア④ グローリィギア+④	地上 Ⓐ	う 1.0 / 1.25	う 1.0 / 1.25	う 1.0 / 1.25	い 2.0		
	空中 Ⓐ	ア 0.63	イ 0.63	ウ 1.56			
o クライシスギア⑤ クライシスギア+⑤	地上 Ⓐ	え 0.75	か 0.75	あ 0.75	お 0.63 / 0.63 / 1.0		
	地上 Ⓨ			い 2.0			
	空中 Ⓐ	オ 0.88	オ 1.25				
p オメガギア⑥ オメガギア+⑥	地上 Ⓐ	え 0.75	か 0.75	あ 0.75	お 0.63 / 0.63 / 1.0		
	地上 Ⓨ			い 2.0			
	空中 Ⓐ	オ 0.88	オ 0.88	オ 1.25			
q ハザードギア⑤ ハザードギア+⑤ レイジングギア⑤ レイジングギア+⑤	地上 Ⓐ	う 1.0 / 1.25	う 1.0 / 1.25	い 2.0			
	空中 Ⓐ	オ 1.25	ア 0.63	イ 0.63	ウ 1.56		
r ヴァリアントギア⑤ ヴァリアントギア+⑤	地上 Ⓐ	く 0.75	あ 0.75	か 0.75	あ 0.63	う 0.5 / 0.5 / 0.5 / 1.0	
	地上 Ⓨ				か 0.63	け 1.56	
	空中 Ⓐ	イ 0.63	エ 1.56				
s アルティメットギア⑥ アルティメットギア+⑥	地上 Ⓐ	く 0.75	あ 0.75	か 0.75	あ 0.63	う 0.5 / 0.5 / 0.5 / 1.0	
	地上 Ⓨ				か 0.63	け 1.56	
	空中 Ⓐ	イ 0.63	イ 0.63	エ 1.56			
t パンドラギア⑤ パンドラギア+⑤	地上 Ⓐ	あ 0.75	か 0.63	イ 0.63	オ 1.5		
	空中 Ⓐ	ア 0.63	イ 0.63	オ 1.5			



い［地］大ジャンプ振り下ろし

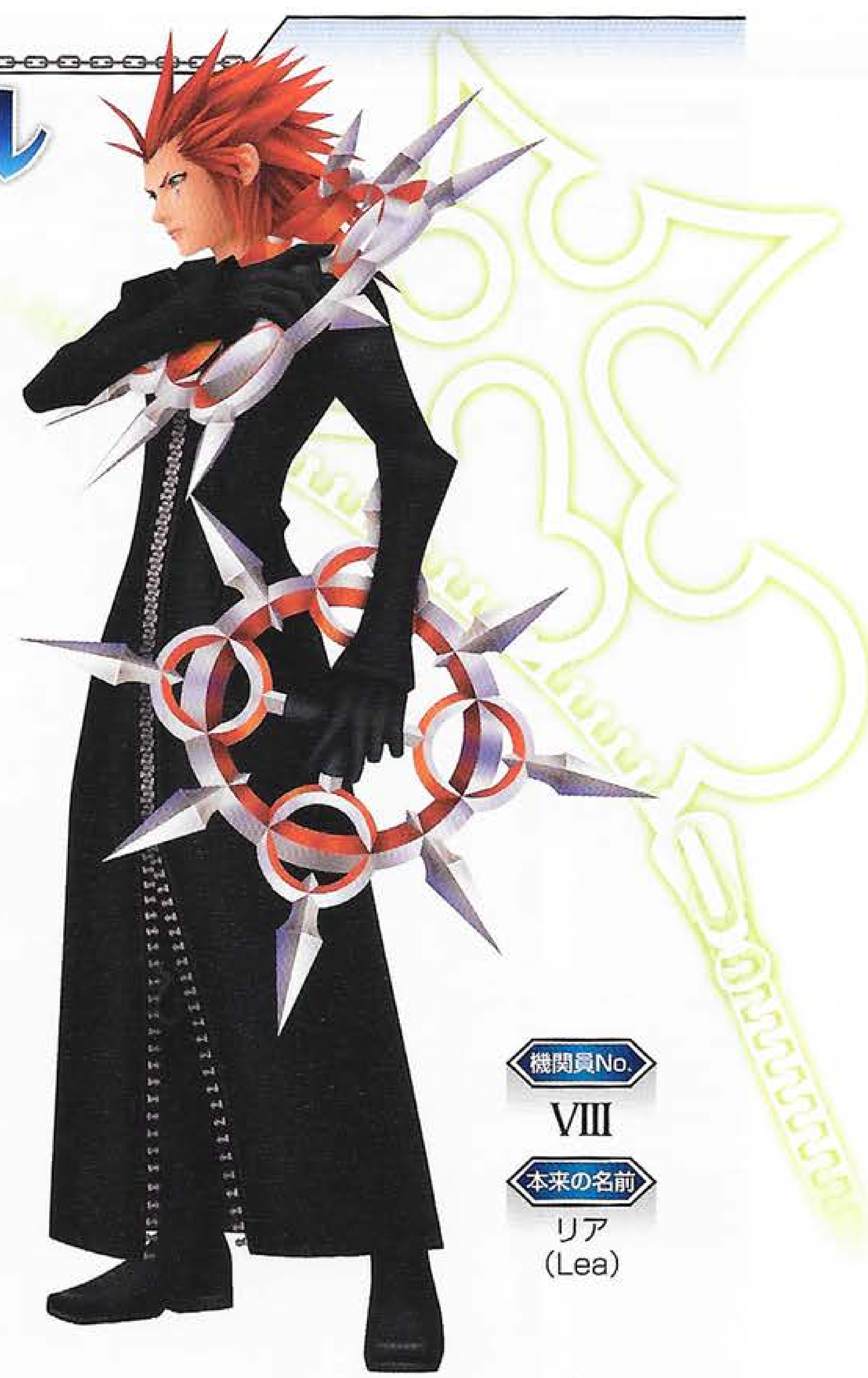


イ［空］振り上げ

INDEX



“おどる火の風”
アクセル



使用武器	チャクラム
属性	炎(炎上)

つかみどころのない性格をしており、XIII機関の目的よりも自分自身の思惑を優先させる、異色の機関メンバー。ロクサスの世話係をまかされたのをきっかけに彼の親友となり、シオンとも交流を深めていく。何かにつけて「記憶したか?」と言い足すのが口グセ。



⬆サイクスとは浅からぬ縁があるが、ときには考えかたのちがいから衝突することも。

機関員No.
VIII

本来の名前
リア
(Lea)



リミットブレイク

エクスプロージョン

VOICE
後悔すんなよ
どうなっても知らねーぜ!

円盤状の炎を正面に投げ、飛ばした先に爆発を起こす。通常はⒶボタン連打で攻撃すればいいが、敵から離れながらⒶボタンを長く押して炎を遠くへ投げれば、より安全に戦える。

ファーストリミット

攻撃	威力補正
炎	0.56
爆発	1.88



ファイナルリミット

動作	威力補正
炎	0.56
大爆発	1.75×3



※▮……敵をひるませやすい

「エクスプロージョン」の性質

ファーストリミット

- Ⓐボタンを押すと炎を飛ばす。Ⓐボタンを押しつづければ炎の飛距離が伸びる
- 炎は敵を貫通して飛び、Ⓐボタンを放すか障害物にぶつかると爆発を起こす

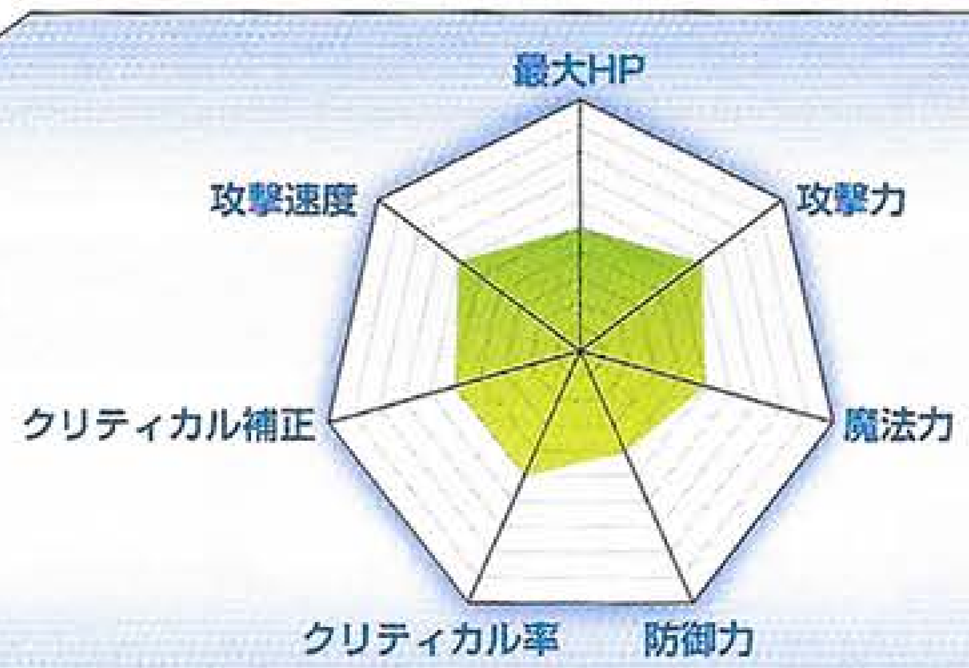
ファイナルリミット

- 爆発の範囲が広がる。一撃の威力はファーストリミットより小さいが、2~3回連続でダメージを与えることが可能



アクセル ステータス

➡防御力がやや低いことをのぞけば、とくに欠点はない。攻撃力の高さと動作の速さを活かすように戦うといいだろう。



レベル	最大HP	攻撃力	魔法力	防御力	クリティカル率	クリティカル補正
1	62	9	34	6	5	6
2	65	9	35	8	5	7
3	68	11	38	9	5	7
4	71	12	40	10	5	7
5	74	12	42	12	5	7
6	77	13	43	13	5	8
7	80	14	46	14	5	8
8	83	15	46	15	5	8
9	86	15	49	17	5	8
10	89	16	49	18	5	9
11	92	17	53	19	5	9
12	95	18	53	21	5	9
13	98	19	56	22	5	9
14	101	19	56	23	5	10
15	104	20	60	24	5	10
16	107	21	60	26	5	10
17	110	22	63	27	5	10
18	113	23	64	28	5	11
19	116	23	67	30	5	11
20	119	24	67	31	5	11
21	122	25	70	32	5	11
22	125	26	71	33	5	12
23	128	26	74	35	5	12
24	131	27	74	36	5	12
25	134	28	77	37	5	12
26	137	29	78	39	5	13
27	140	30	81	40	5	13
28	143	30	82	41	5	13
29	146	31	84	42	5	13
30	149	32	85	44	5	14
31	152	33	88	45	5	14
32	155	34	89	46	5	14
33	158	34	92	48	5	14
34	161	35	92	49	5	15
35	164	36	95	50	5	15
36	167	37	96	51	5	15
37	170	37	99	53	5	15
38	173	38	100	54	5	16
39	176	39	102	55	5	16
40	179	40	103	57	5	16
41	182	41	106	58	5	16
42	185	41	107	59	5	17
43	188	42	110	60	5	17
44	191	43	110	62	5	17
45	194	44	113	63	5	17
46	197	45	114	64	5	18
47	200	45	117	66	5	18
48	203	46	118	67	5	18
49	206	47	120	68	5	18
50	209	48	121	69	5	19
51	212	48	124	71	5	19
52	215	49	125	72	5	19
53	218	50	127	73	5	19
54	221	51	128	75	5	20
55	224	52	131	76	5	20
56	227	52	132	77	5	20
57	230	53	135	78	5	20
58	233	54	136	80	5	21
59	236	55	138	81	5	21
60	239	56	139	82	5	21
61	242	56	142	84	5	21
62	245	57	143	85	5	22
63	248	58	145	86	5	22
64	251	59	146	87	5	22
65	254	59	149	89	5	22
66	257	60	150	90	5	23
67	260	61	153	91	5	23
68	263	62	154	93	5	23
69	266	63	156	94	5	23
70	269	63	157	95	5	24
71	272	64	160	97	5	24
72	275	65	161	98	5	24
73	278	66	163	99	5	24
74	281	66	164	100	5	25
75	284	67	167	102	5	25
76	287	68	168	103	5	25
77	290	69	171	104	5	25
78	293	70	172	106	5	26
79	296	70	174	107	5	26
80	299	71	175	108	5	26
81	302	72	178	109	5	26
82	305	73	179	111	5	27
83	308	74	181	112	5	27
84	311	74	182	113	5	27
85	314	75	185	115	5	27
86	317	76	186	116	5	28
87	320	77	189	117	5	28
88	323	77	190	118	5	28
89	326	78	192	120	5	28
90	329	79	193	121	5	29
91	332	80	196	122	5	29
92	335	81	197	124	5	29
93	338	81	199	125	5	29
94	341	82	200	126	5	30
95	344	83	203	127	5	30
96	347	84	204	129	5	30
97	350	85	207	130	5	30
98	353	85	208	131	5	31
99	356	86	210	133	5	31
100	359	87	211	134	5	31

アクセルの戦いかた フィニッシュ技が攻めの切り札

両手の武器ですばやいコンボをくり出せるが、フィニッシュ技以外は攻撃範囲がせまいうえ、クリティカルヒットする技や敵をひるませやすい技も少ない。フィニッシュ技をすぐに出せる武器を装備し、魔法による攻撃と使いわけて、敵の反撃を受けないように戦おう。



⬅フィニッシュ技には、何度も攻撃するうえに遠くまで届くものが多い。

オススメの武器パネル

パネル	解説
ファントムギア各種 オメガギア+⑥	攻撃動作がとても速い。地上でのコンボ数が多いうえ、アビリティユニットⓁでコンボを強化できる
クライムギア各種 エレガントギア各種	フィニッシュ技で近くにいるすべての敵に大ダメージを2回与える
ハザードギア各種 レイジングギア各種	コンボに役立つアビリティを追加できる。空中でのコンボ数の多さも特徴
ヴァリアントギア⑤ アルティメットギア+⑥	アビリティ『マジックガッツ』『ガッツ』を追加可能。攻撃力と魔法力が高く、フィニッシュ技も強い
ゼロギア⑤	各ステータスが高くなるうえ、瀕死時に強くなるアビリティを追加可能

アクセル 武器リスト

武器	必要なパネル	攻撃力		魔法力		防御力		クリティカル率	
		本体	ユニット	本体	ユニット	本体	ユニット	本体	ユニット
アッシュ	(パネルなし)	15	—	0	—	0	—	0	—
ダルドラムズ	スキルギア	18	—	11	—	0	—	2	—
ダルドラムズ+	スキルギア+②	20	+1	12	+1	0	+1	2	+1
ディレイドアクション	テックギア③	36	+1	14	+2	0	+1	4	+1
ディレイドアクション+	テックギア+③	44	+1	21	+2	0	+1	4	+1
ダイヴボマー	デュアルギア④	35	+1	31	+2	0	+1	6	+1
ダイヴボマー+	デュアルギア+④	45	+1	35	+2	0	+1	6	+1
ダイヴボマー++	デュアルギア++⑤	68	+1	39	+5	0	+1	8	+1
バーニング	アームドギア	27	—	0	—	0	—	3	—
バーニング+	アームドギア+②	35	+1	0	+1	0	+1	4	+1
ムーランルージュ	クロノギア③	55	+1	0	+1	0	+1	6	+2
ムーランルージュ+	クロノギア+③	58	+1	0	+1	0	+1	8	+2
ヒートアップ	ファントムギア④	66	+1	0	+1	0	+1	12	+2
ヒートアップ+	ファントムギア+④	77	+1	0	+1	0	+1	9	+2
ヒートアップ++	ファントムギア++⑤	86	+1	0	+1	0	+1	12	+5
プロメテウス	クライムギア③	22	+1	0	+1	4	+2	2	+1
プロメテウス+	クライムギア+③	52	+1	0	+1	4	+2	2	+1
イフリート	エレガントギア④	57	+1	0	+1	6	+2	3	+1
イフリート+	エレガントギア+④	73	+1	0	+1	6	+2	3	+1
マグマオーシャン	ワイルドギア③	44	+1	0	+1	0	+1	4	+1
マグマオーシャン+	ワイルドギア+③	29	+1	0	+1	0	+1	4	+1
ヴォルカニックス	オミナスギア④	62	+1	0	+1	0	+1	6	+1
ヴォルカニックス+	オミナスギア+④	75	+1	0	+1	0	+1	6	+1
ブレイズ	ブレイブギア②	44	+1	0	+1	1	+1	2	+1
ブレイズ+	ブレイブギア+②	46	+1	0	+1	1	+1	0	+1
レイジングエッジ	フィアレスギア③	55	+2	0	+1	2	+1	4	+1
レイジングエッジ+	フィアレスギア+③	60	+2	0	+1	2	+1	0	+1
クラウニング	グローリィギア④	67	+2	0	+1	3	+1	0	+1
クラウニング+	グローリィギア+④	77	+2	0	+1	3	+1	6	+1
フェリスホイール	クライシスギア⑤	55	+1	31	+3	0	+1	12	+3
フェリスホイール+	クライシスギア+⑤	62	+1	37	+3	0	+1	16	+3
バーニングアウト	オメガギア⑥	73	+1	41	+3	0	+1	15	+3
バーニングアウト+	オメガギア+⑥	103	+1	45	+3	0	+1	20	+3
オメガトリニティ	ハザードギア⑤	84	+1	0	+1	8	+3	6	+1
オメガトリニティ+	ハザードギア+⑤	96	+1	0	+1	8	+3	6	+1
アウトブレイク	レイジングギア⑤	88	+1	0	+1	0	+1	12	+3
アウトブレイク+	レイジングギア+⑤	93	+1	0	+1	0	+1	10	+3
ダブルエッジ	ヴァリアントギア⑤	72	+3	27	+3	4	+1	0	+1
ダブルエッジ+	ヴァリアントギア+⑤	76	+3	28	+3	4	+1	8	+1
ラビッドスピナー	アルティメットギア⑥	107	+3	27	+3	5	+1	0	+1
ラビッドスピナー+	アルティメットギア+⑥	110	+3	34	+3	5	+1	10	+1
プロミネンス	パンドラギア⑤(※1)	92	+5	30	+5	0	+5	10	+5
プロミネンス+	パンドラギア+⑤	125	+1	34	+1	0	+1	10	+1
エターナルフレイム	ゼロギア⑤	124	+4	30	+4	0	+4	10	+4
ピザカット	カジュアルギア②	36	+1	0	+1	0	+1	0	+1
風魔手裏剣	ミステリーギア③	90	+1	0	+1	0	+1	4	+8

※1……セット時にアビリティ『リスキーコンボ』が追加される



クリティカル補正		アビリティ			動作	接近速度		コンボ		
本体	ユニット	ユニット×1	ユニット×2	ユニット×3	速度	地上	空中	地上	空中	パターン
2	—	—	—	—	1.0	1.0	1.0	3	3	a
2	—	—	—	—	1.0	1.0	1.0	3	2	b
2	+1	ファイアパワー	—	—	1.0	1.0	1.0	3	2	b
2	+1	ファイアパワー	マジックガッツ	—	1.0	1.0	1.0	3	2	b
4	+1	ファイアパワー	ファイナルマジック	—	1.0	1.0	1.0	3	2	b
7	+1	ファイアパワー	ファイナルマジック	マジックストライク	1.0	1.0	1.0	3	2	b
5	+1	ファイアパワー	マジックガッツ	ファイナルマジック	1.0	1.0	1.0	3	2	b
6	+1	ファイアパワー	ファイナルマジック	マジックストライク	1.0	1.0	1.0	3	2	b
3	—	—	—	—	1.1	1.13	1.0	4	3	c
5	+1	コンボアップ	—	—	1.1	1.13	1.0	4	3	c
5	+1	コンボアップ	コンボジャンプ	—	1.1	1.0	1.0	5	3	d
6	+1	アップチェイン	コンボジャンプ	—	1.1	1.0	1.0	5	3	d
13	+1	コンボアップ	アップチェイン	ロングチェイン	1.2	1.0	1.0	6	3	e
7	+1	コンボアップ	アップチェイン	コンボジャンプ	1.2	1.0	1.0	6	3	e
10	+1	コンボアップ	アップチェイン	コンボジャンプ	1.2	1.0	1.0	7	3	f
3	+1	ハードディフェンス	ディフェンダー	—	1.0	1.13	1.0	3	2	g
4	+1	ハードディフェンス	ディフェンダー	—	1.0	1.13	1.0	3	3	h
5	+1	ハードディフェンス	ディフェンダー	アップチェイン	1.0	1.13	1.0	3	3	h
4	+1	ハードディフェンス	ディフェンダー	ロングチェイン	1.0	1.13	1.0	3	2	g
3	+2	コンボアップ	コンボジャンプ	—	1.0	1.0	1.13	3	4	i
4	+2	アップチェイン	コンボジャンプ	—	1.0	1.0	1.13	3	5	j
5	+2	アップチェイン	コンボジャンプ	コンボエアスライド	1.0	1.0	1.19	3	4	i
6	+2	コンボアップ	コンボジャンプ	コンボエアスライド	1.0	1.0	1.19	3	5	j
5	+1	ディフェンダー	—	—	1.0	1.0	1.0	2	1	k
6	+1	ストライカー	—	—	1.0	1.0	1.0	2	1	k
6	+1	ディフェンダー	ストライカー	—	1.0	1.0	1.0	3	1	l
6	+1	ディフェンダー	ストライカー	—	1.0	1.0	1.0	3	1	l
10	+1	ディフェンダー	ストライカー	グランドスラム	1.0	1.0	1.0	4	1	m
11	+1	ディフェンダー	ストライカー	クライシスハーフ	1.0	1.0	1.0	4	1	m
8	+1	ファイアパワー	コンボアップ	コンボジャンプ	1.2	1.0	1.0	7	3	f
9	+1	ファイアパワー	マジックガッツ	コンボジャンプ	1.2	1.0	1.0	10	3	t
13	+1	ファイアパワー	マジックガッツ	マジックストライク	1.3	1.25	1.0	7	3	f
12	+1	ファイアパワー	コンボアップ	アップチェイン	1.3	1.25	1.0	10	3	t
12	+3	ハードディフェンス	ロングチェイン	コンボジャンプ	1.0	1.0	1.19	3	5	n
10	+3	ハードディフェンス	ロングチェイン	コンボエアスライド	1.0	1.0	1.19	3	5	n
8	+3	コンボアップ	アップチェイン	ロングチェイン	1.0	1.13	1.19	3	5	j
9	+3	コンボアップ	コンボジャンプ	コンボエアスライド	1.0	1.13	1.19	3	5	j
11	+1	ファイアパワー	マジックガッツ	ガッツ	1.0	1.0	1.0	4	2	o
11	+1	ファイアパワー	ファイナルマジック	グランドスラム	1.0	1.0	1.0	4	2	o
13	+1	ファイアパワー	ファイナルマジック	グランドスラム	1.0	1.0	1.0	6	2	p
15	+1	ファイアパワー	マジックガッツ	ガッツ	1.0	1.0	1.0	6	2	p
11	+5	ファイアパワー	クリティカルアップ	ライブリーパワー	1.0	1.13	1.13	3	4	q
12	+1	ファイアパワー	クリティカルアップ	グランドスラム	1.0	1.13	1.13	3	4	q
19	+4	ディフェンダー	クライシスハーフ	ラストリーヴ	1.0	1.13	1.13	3	3	r
4	+1	ファイアパワー	—	—	1.0	1.0	1.0	3	3	a
9	+0	ストライカー	グランドスラム	—	1.0	1.25	1.0	2	3	s

アクセル コンボリスト

技名一覧

- あ[地]右手振り下ろし
- い[地]左手振り上げ
- う[地]正面同時投げ
- え[地]前跳ね右手振り上げ
- お[地]横周回投げ
- か[地]突進右手振り上げ
- き[地]真上跳び打ち上げ
- く[地]横2回転振り
- け[地]縦周回投げ
- こ[地]横周回投げ
- ア[空]左振り上げ
- イ[空]右振り下ろし
- ウ[空]横周回投げ
- エ[空]横2回転振り
- オ[空]縦周回投げ
- カ[空]真下同時投げ

パネル名	段数	1	2	3	4	5	6	7
a (パネルなし時) カジュアルギア②	地上 Ⓐ	あ 0.75	い 0.75	う 1.13×2				
	空中 Ⓐ	ア 0.75	イ 0.75	ウ 1.13×2				
b スキルギア スキルギア+② テックギア③ テックギア+③ デュアルギア④ デュアルギア+④ デュアルギア++⑤	地上 Ⓐ	い 0.75	え 0.88	お 1.13×2				
	空中 Ⓐ	エ 0.5 / 0.5×2	オ 1.25×2					
c アームドギア アームドギア+②	地上 Ⓐ	か 0.63	あ 0.5	え 0.63	き 1.0 / 0.75			
	地上 Ⓨ		き 1.0 / 0.75	き 1.0 / 0.75	き 1.0 / 0.75			
	空中 Ⓐ	ア 0.75	イ 0.75	オ 1.25×2				
d クロノギア③ クロノギア+③	地上 Ⓐ	か 0.63	あ 0.5	え 0.63	あ 0.5	き 1.0 / 0.75		
	地上 Ⓨ		き 1.0 / 0.75	き 1.0 / 0.75	き 1.0 / 0.75	き 1.0 / 0.75		
	空中 Ⓐ	ア 0.75	イ 0.75	オ 1.25×2				
e ファントムギア④ ファントムギア+④	地上 Ⓐ	か 0.63	あ 0.5	え 0.63	あ 0.5	え 0.63	き 1.0 / 0.75	
	地上 Ⓨ		き 1.0 / 0.75	き 1.0 / 0.75	き 1.0 / 0.75	き 1.0 / 0.75	き 1.0 / 0.75	
	空中 Ⓐ	ア 0.75	イ 0.75	オ 1.25×2				
f ファントムギア++⑤ クライシスギア⑥ オメガギア⑥	地上 Ⓐ	か 0.63	あ 0.5	え 0.63	あ 0.5	え 0.63	あ 0.5	き 1.0 / 0.75
	地上 Ⓨ		き 1.0 / 0.75	き 1.0 / 0.75	き 1.0 / 0.75	き 1.0 / 0.75	き 1.0 / 0.75	き 1.0 / 0.75
	空中 Ⓐ	ア 0.75	イ 0.75	オ 1.25×2				
g クライムギア③ エレガントギア+④	地上 Ⓐ	あ 0.75	い 0.75	お 1.25 / 1.25				
	空中 Ⓐ	ア 0.75	ウ 1.13 / 1.13					
h クライムギア+③ エレガントギア④	地上 Ⓐ	あ 0.75	い 0.75	お 1.25 / 1.25				
	空中 Ⓐ	ア 0.75	イ 0.75	ウ 1.13 / 1.13				
i ワイルドギア③ オミナスギア④	地上 Ⓐ	く 0.5 / 0.5×2	ア 0.75	カ 1.5 / 0.75				
	空中 Ⓐ	エ 0.5 / 0.5×2	ア 0.75	イ 0.75	オ 1.25×2			

※黄……クリティカルヒットする　緑……敵をひるませやすい　赤枠……『ガードカウンター』『エアリベンジ』で出る技

パネル名	位置	ボタン	1	2	3	4	5	6	7
j ワイルドギア+③ オミナスギア+④ レイジングギア⑤ レイジングギア+⑤	地上	Ⓐ	く 0.5 / 0.5×2	ア 0.75	カ 1.5 / 0.75				
	空中	Ⓐ	エ 0.5 / 0.5×2	ア 0.75	イ 0.75	エ 0.5 / 0.5×2	オ 1.25×2		
k ブレイブギア② ブレイブギア+②	地上	Ⓐ	あ 0.75	う 1.13×2					
	空中	Ⓐ	カ 1.5 / 0.75						
l フィアレスギア③ フィアレスギア+③	地上	Ⓐ	あ 0.75	い 0.75	う 1.13×2				
	地上	Ⓨ			カ 1.5 / 0.75				
	空中	Ⓐ	カ 1.5 / 0.75						
m グローリィギア④ グローリィギア+④	地上	Ⓐ	あ 0.75	い 0.75	う 1.13×2				
	地上	Ⓨ			え 0.88	カ 1.5 / 0.75			
	空中	Ⓐ	カ 1.5 / 0.75						
n ハザードギア⑤ ハザードギア+⑤	地上	Ⓐ	あ 0.75	い 0.75	お 1.25 / 1.25				
	空中	Ⓐ	ア 0.75	イ 0.75	ア 0.75	イ 0.75	ウ 1.13 / 1.13		
o ヴァリアントギア⑤ ヴァリアントギア+⑤	地上	Ⓐ	あ 0.75	い 0.75	え 0.88	け 1.25×2			
	地上	Ⓨ			う 1.13×2				
	空中	Ⓐ	エ 0.5 / 0.5×2	オ 1.25×2					
p アルティメットギア⑥ アルティメットギア+⑥	地上	Ⓐ	あ 0.75	い 0.75	え 0.88	あ 0.75	い 0.75	け 1.25×2	
	地上	Ⓨ			う 1.13×2			う 1.13×2	
	空中	Ⓐ	エ 0.5 / 0.5×2	オ 1.25×2					
q パンドラギア⑤ パンドラギア+⑤	地上	Ⓐ	あ 0.75	い 0.75	お 1.25 / 1.25				
	空中	Ⓐ	ア 0.75	イ 0.75	ア 0.75	ウ 1.13 / 1.13			
r ゼロギア⑤	地上	Ⓐ	あ 0.75	い 0.75	う 1.13×2				
	地上	Ⓨ			ウ 1.13 / 1.13				
	空中	Ⓐ	ア 0.75	イ 0.75	ウ 1.13 / 1.13				
s ミステリーギア③	地上	Ⓐ	か 0.88	こ 1.25 / 1.25					
	空中	Ⓐ	ア 0.75	イ 0.75	オ 1.25×2				

パネル名	位置	ボタン	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
t クライシスギア+⑤ オメガギア+⑥	地上	Ⓐ	か 0.63	あ 0.5	え 0.63	あ 0.5	え 0.63	あ 0.5	え 0.63	あ 0.5	え 0.63	き 1.0 / 0.75
	地上	Ⓨ		き 1.0 / 0.75	き 1.0 / 0.75	き 1.0 / 0.75	き 1.0 / 0.75	き 1.0 / 0.75	き 1.0 / 0.75	き 1.0 / 0.75	き 1.0 / 0.75	1.0 / 0.75
	空中	Ⓐ	ア 0.75	イ 0.75	オ 1.25×2							



“夜想のしらべ”

デミックス



使用武器	シタール
属性	水(ダメージ吸収)

機関のメンバーにしては珍しくノリが軽めな、子どもっぽい青年。任務をサボろうとしたり、休暇がほしいとダダをこねたりと、まじめさに欠け頼りない面が目立つ。シタールという楽器を奏でて水の力をあやつるが、自分は戦いには不向きだと自覚している。



⬅ロクサスを言いくるめて任務中に休むなど、なまけるための悪知恵は働かせる。

機関員No.
IX

本来の名前
(現時点では不明)



リミットブレイク

ウェイブギグズ

VOICE
痛いってば！
黙って聞いてろよっ！

Ⓐボタンを押すとデミックスが0.4秒間隔で光りはじめ、光に合わせてⒶボタンを押すたびに水で攻撃する。十字ボタンで敵を追いかけながら、タイミングよくⒶボタンを押していこう。

ファーストリミット

攻撃	威力補正
水柱	0.88





ファイナルリミット

攻撃	威力補正
水柱	0.88
全方向攻撃	1.56

『ウェイブギグズ』の性質

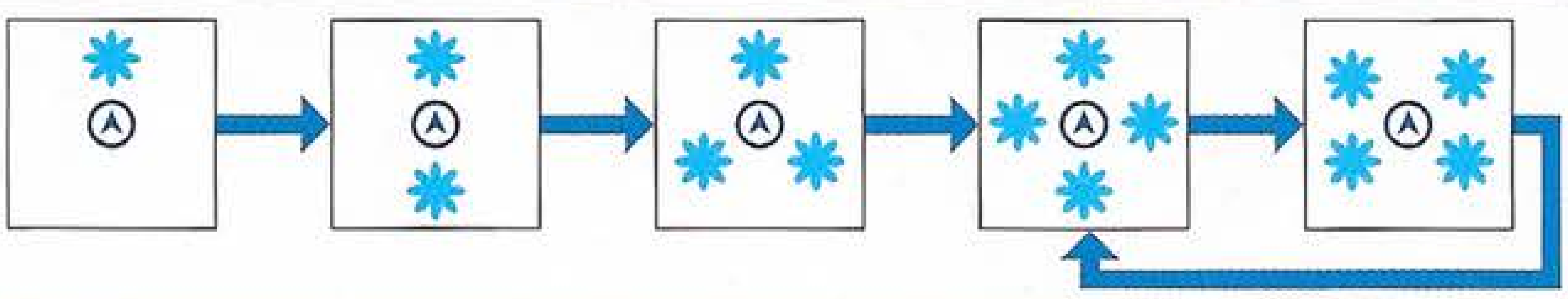
共通

- Ⓐボタンを押すと、デミックスが演奏をはじめる。Ⓑボタンで演奏を中断可能
- 演奏中はⓎボタンでの行動ができなくなり、移動速度や落下速度も遅くなる
- 演奏中は0.4秒ごとにデミックスが光り、その瞬間にⒶボタンを押したときのみ水柱の攻撃が出る。操作を連続で成功させると、水柱の数と発生位置が下の図のように変化

ファイナルリミット

- Ⓐボタンの操作に5回以上連続で成功しているあいだは、水柱の攻撃を出した直後、全方向に水を放つ攻撃が自動的に出る

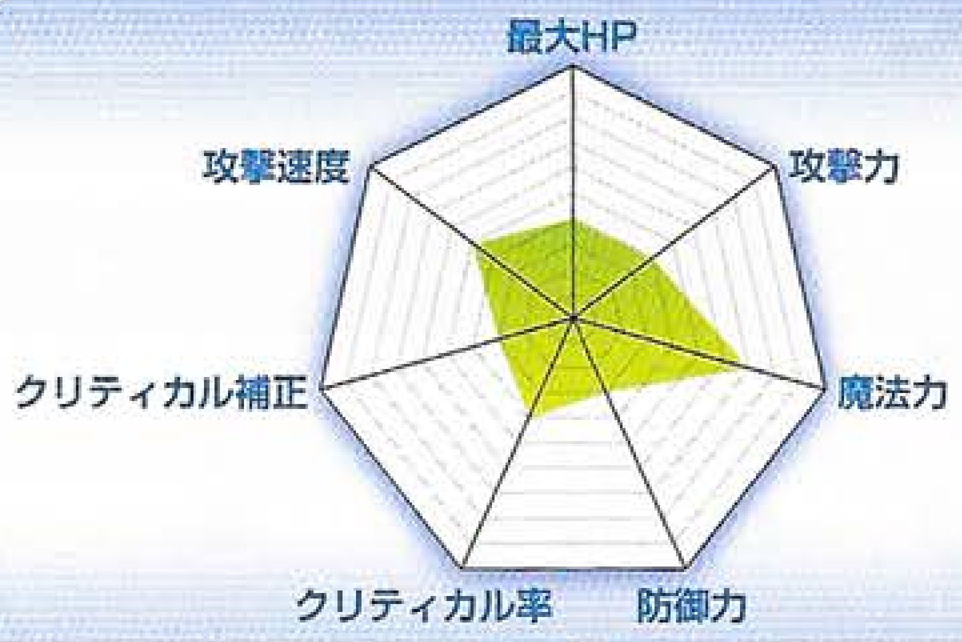
水柱の数と発生位置の変化



※Ⓐはデミックスの位置と向き
※全方向に水を放つ攻撃が出た場合、直後に出す攻撃は4番目のものになる

※▮……敵をひるませやすい

デミックス ステータス



➡魔法力が高い一方で、攻撃力、防御力、クリティカル補正は低め。肉弾戦は、攻めも守りも苦手と言えるだろう。

レベル	最大HP	攻撃力	魔法力	防御力	クリティカル率	クリティカル補正
1	64	8	38	7	5	6
2	67	8	43	8	5	6
3	70	10	43	9	5	6
4	73	10	45	11	5	7
5	76	11	48	12	5	7
6	79	12	49	13	5	7
7	82	13	51	14	5	7
8	85	13	53	16	5	7
9	88	14	54	17	5	8
10	91	15	56	18	5	8
11	94	15	59	20	5	8
12	97	16	60	21	5	8
13	100	17	63	22	5	8
14	103	18	65	23	5	9
15	107	18	66	25	5	9
16	110	19	68	26	5	9
17	113	20	71	27	5	9
18	116	20	71	29	5	9
19	119	21	74	30	5	10
20	122	22	75	31	5	10
21	125	23	78	33	5	10
22	128	23	80	34	5	10
23	131	24	81	35	5	11
24	134	25	83	36	5	11
25	137	25	86	38	5	11
26	140	26	87	39	5	11
27	143	27	90	40	5	11
28	146	28	92	42	5	12
29	150	28	93	43	5	12
30	153	29	95	44	5	12
31	156	30	98	45	5	12
32	159	30	99	47	5	12
33	162	31	101	48	5	13
34	165	32	104	49	5	13
35	168	33	105	51	5	13
36	171	33	107	52	5	13
37	174	34	110	53	5	13
38	177	35	111	54	5	14
39	180	35	113	56	5	14
40	183	36	114	57	5	14

レベル	最大HP	攻撃力	魔法力	防御力	クリティカル率	クリティカル補正
41	186	37	117	58	5	14
42	189	38	119	60	5	15
43	193	38	120	61	5	15
44	196	39	123	62	5	15
45	199	40	125	63	5	15
46	202	40	126	65	5	15
47	205	41	129	66	5	16
48	208	42	131	67	5	16
49	211	43	132	69	5	16
50	214	43	135	70	5	16
51	217	44	137	71	5	16
52	220	45	138	72	5	17
53	223	45	141	74	5	17
54	226	46	143	75	5	17
55	229	47	144	76	5	17
56	232	48	147	78	5	17
57	235	48	149	79	5	18
58	239	49	150	80	5	18
59	242	50	153	81	5	18
60	245	50	154	83	5	18
61	248	51	156	84	5	19
62	251	52	159	85	5	19
63	254	53	160	87	5	19
64	257	53	162	88	5	19
65	260	54	165	89	5	19
66	263	55	166	90	5	20
67	266	55	168	92	5	20
68	269	56	171	93	5	20
69	272	57	172	94	5	20
70	275	58	174	96	5	20

レベル	最大HP	攻撃力	魔法力	防御力	クリティカル率	クリティカル補正
71	278	58	177	97	5	21
72	282	59	178	98	5	21
73	285	60	180	99	5	21
74	288	60	183	101	5	21
75	291	61	184	102	5	21
76	294	62	186	103	5	22
77	297	63	189	105	5	22
78	300	63	190	106	5	22
79	303	64	192	107	5	22
80	306	65	193	108	5	23
81	309	65	196	110	5	23
82	312	66	198	111	5	23
83	315	67	199	112	5	23
84	318	68	202	114	5	23
85	321	68	204	115	5	24
86	325	69	205	116	5	24
87	328	70	208	117	5	24
88	331	70	210	119	5	24
89	334	71	211	120	5	24
90	337	72	214	121	5	25
91	340	73	216	123	5	25
92	343	73	217	124	5	25
93	346	74	220	125	5	25
94	349	75	222	126	5	25
95	352	75	223	128	5	26
96	355	76	226	129	5	26
97	358	77	228	130	5	26
98	361	78	229	132	5	26
99	364	78	232	133	5	26
100	368	79	233	134	5	27

デミックスの戦いかた アビリティで『たたかう』を強化しておこう

『たたかう』は動作が大振りであるものの、クリティカルヒットする攻撃や敵をひるませやすい攻撃が多い。クリティカル率を上げ、『ブリザドパワー』などのアビリティを利用すれば、強力な攻撃手段になるはずだ。あるいは、高い魔法力を活かし、魔法をメインに攻めてもいい。



⬅武器にもよるが、コンボの動作は地上より空中のほうが速くて当てやすい。

オススメの武器パネル

パネル	解説
デュアルギア各種 ハザードギア各種	魔法力が高く、アビリティユニットⓁ1枚で『マジックガッツ』が利用可能。『ブリザドパワー』か『エアロパワー』を追加できるのも長所
ワイルドギア各種 オミナスギア各種	空中コンボが強く、1段目で周囲の敵に何度かダメージを与え、2段目でフィニッシュ技が出せる
クライシスギア各種 オメガギア各種	魔法力が高いうえに動作も速い。アビリティユニットⓁ3枚で状態異常を発生させるアビリティを追加可能
パンドラギア各種	クリティカルヒットする攻撃や敵をひるませやすい攻撃を何度も出せる

デミックス 武器リスト



武器	必要なパネル	攻撃力		魔法力		防御力		クリティカル率	
		本体	ユニット	本体	ユニット	本体	ユニット	本体	ユニット
ベーシックモデル	(パネルなし)	15	—	0	—	0	—	0	—
チューンナップ	スキルギア	18	—	11	—	0	—	2	—
チューンナップ+	スキルギア+②	20	+1	12	+1	0	+1	2	+1
カルテット	テックギア③	36	+1	14	+2	0	+1	4	+1
カルテット+	テックギア+③	44	+1	21	+2	0	+1	4	+1
クインテット	デュアルギア④	35	+1	31	+2	0	+1	6	+1
クインテット+	デュアルギア+④	45	+1	35	+2	0	+1	8	+1
クインテット++	デュアルギア++⑤	68	+1	39	+5	0	+1	6	+1
オーヴァーテュア	アームドギア	27	—	0	—	0	—	3	—
オーヴァーテュア+	アームドギア+②	35	+1	0	+1	0	+1	4	+1
オールドハンド	クロノギア③	50	+1	0	+1	0	+1	6	+2
オールドハンド+	クロノギア+③	55	+1	0	+1	0	+1	8	+2
ダ・カーポ	ファントムギア④	66	+1	0	+1	0	+1	12	+2
ダ・カーポ+	ファントムギア+④	77	+1	0	+1	0	+1	9	+2
ダ・カーポ++	ファントムギア++⑤	86	+1	0	+1	0	+1	12	+5
パワーコード	クライムギア③	61	+2	0	+1	2	+1	4	+1
パワーコード+	クライムギア+③	70	+2	0	+1	2	+1	0	+1
クレッシェンド	エレガントギア④	68	+2	0	+1	3	+1	0	+1
クレッシェンド+	エレガントギア+④	87	+2	0	+1	3	+1	6	+1
インタリュード	ワイルドギア③	30	+1	0	+1	4	+2	2	+1
インタリュード+	ワイルドギア+③	48	+1	0	+1	4	+2	2	+1
セレナーデ	オミナスギア④	72	+1	0	+1	6	+2	3	+1
セレナーデ+	オミナスギア+④	90	+1	0	+1	6	+2	3	+1
ハミングバード	ブレイブギア②	34	+1	0	+1	0	+1	2	+1
ハミングバード+	ブレイブギア+②	36	+1	0	+1	0	+1	2	+1
ロードトゥメジャー	フィアレスギア③	22	+1	0	+1	0	+1	4	+1
ロードトゥメジャー+	フィアレスギア+③	27	+1	0	+1	0	+1	4	+1
ザ・ロックスター	グローリィギア④	35	+1	0	+1	0	+1	6	+1
ザ・ロックスター+	グローリィギア+④	40	+1	0	+1	0	+1	6	+1
エイトフィンガー	クライシスギア⑤	55	+1	31	+3	0	+1	8	+3
エイトフィンガー+	クライシスギア+⑤	62	+1	37	+3	0	+1	8	+3
コンチェルト	オメガギア⑥	73	+1	41	+3	0	+1	10	+3
コンチェルト+	オメガギア+⑥	103	+1	45	+3	0	+1	10	+3
ハーモニクス	ハザードギア⑤	78	+1	37	+3	0	+3	8	+1
ハーモニクス+	ハザードギア+⑤	84	+1	45	+3	0	+3	8	+1
ミリオンダラー	レイジングギア⑤	78	+1	0	+1	0	+1	10	+3
ミリオンダラー+	レイジングギア+⑤	88	+1	0	+1	0	+1	10	+3
フォルテッシモ	ヴァリアントギア⑤	64	+1	6	+1	0	+3	8	+3
フォルテッシモ+	ヴァリアントギア+⑤	67	+1	7	+1	0	+3	8	+3
エクストラゲージ	アルティメットギア⑥	90	+1	36	+1	0	+3	10	+3
エクストラゲージ+	アルティメットギア+⑥	94	+1	45	+1	0	+3	10	+3
サンクチュアリ	パンドラギア⑤(※1)	92	+5	30	+5	0	+5	10	+5
サンクチュアリ+	パンドラギア+⑤	125	+1	34	+1	0	+1	10	+1
アルペジオ	ゼロギア⑤	124	+4	30	+4	0	+4	10	+4
プリンスカスタム	カジュアルギア②	36	+1	0	+1	0	+1	0	+1
アフタースクール	ミステリーギア③	90	+1	0	+1	0	+1	0	+1

※1……セット時にアビリティ『リスキーコンボ』が追加される



クリティカル補正		アビリティ			動作	接近速度		コンボ		
本体	ユニット	ユニット×1	ユニット×2	ユニット×3	速度	地上	空中	地上	空中	パターン
2	—	—	—	—	1.0	1.0	1.0	3	3	a
2	—	—	—	—	1.0	1.0	1.0	4	3	b
2	+1	マジックガッツ	—	—	1.0	1.0	1.0	4	3	b
2	+1	マジックガッツ	エアロパワー	—	1.0	1.0	1.0	3	3	c
4	+1	マジックガッツ	ブリザドパワー	—	1.0	1.0	1.0	3	3	c
5	+1	マジックガッツ	ブリザドパワー	ファイナルマジック	1.0	1.0	1.0	3	3	c
6	+1	マジックガッツ	エアロパワー	ファイナルマジック	1.0	1.0	1.0	3	3	c
7	+1	マジックガッツ	エアロパワー	ブリザドパワー	1.0	1.0	1.0	3	3	c
3	—	—	—	—	1.1	1.0	1.0	3	3	d
5	+1	ロングチェイン	—	—	1.1	1.0	1.0	3	3	d
5	+1	ロングチェイン	アップチェイン	—	1.2	1.0	1.0	4	3	e
6	+1	コンボアップ	コンボジャンプ	—	1.2	1.0	1.0	4	3	e
13	+1	ロングチェイン	アップチェイン	ハートボーナス	1.2	1.0	1.0	5	3	f
7	+1	コンボアップ	コンボジャンプ	ハートボーナス	1.2	1.0	1.0	5	3	f
10	+1	ロングチェイン	アップチェイン	ハートボーナス	1.3	1.0	1.0	6	3	g
5	+1	ディフェンダー	ストライカー	—	1.0	1.0	1.0	3	2	h
4	+1	ストライカー	エナジーフォース	—	1.0	1.0	1.0	3	2	h
5	+1	ストライカー	エナジーフォース	ハードディフェンス	1.0	1.0	1.0	3	2	h
5	+1	ディフェンダー	ストライカー	ハードディフェンス	1.0	1.0	1.0	3	2	h
4	+1	ディフェンダー	ハードディフェンス	—	1.0	1.0	1.0	4	2	i
3	+1	ディフェンダー	コンボガード	—	1.0	1.0	1.0	4	2	i
5	+1	ディフェンダー	コンボガード	ハートボーナス	1.0	1.0	1.0	4	2	i
6	+1	ディフェンダー	ハードディフェンス	ハートボーナス	1.0	1.0	1.0	4	2	i
4	+1	コンボジャンプ	—	—	1.0	1.0	1.0	4	3	b
5	+1	コンボジャンプ	—	—	1.0	1.0	1.0	4	3	b
5	+2	コンボジャンプ	ロングチェイン	—	1.0	1.0	1.0	3	3	j
5	+2	コンボジャンプ	アップチェイン	—	1.0	1.0	1.0	3	3	j
8	+2	コンボジャンプ	アップチェイン	コンボエアスライド	1.0	1.0	1.0	3	3	j
9	+2	コンボジャンプ	ロングチェイン	コンボエアスライド	1.0	1.0	1.0	3	3	j
8	+1	ロングチェイン	アップチェイン	エアロパワー	1.2	1.0	1.0	4	3	k
9	+1	ロングチェイン	アップチェイン	ブリザドパワー	1.2	1.0	1.0	4	3	k
13	+1	ロングチェイン	ハートボーナス	ブリザドパワー	1.2	1.0	1.0	5	3	l
12	+1	ロングチェイン	ハートボーナス	エアロパワー	1.2	1.0	1.0	5	3	l
10	+1	マジックガッツ	ハードディフェンス	エアロパワー	1.0	1.0	1.0	4	2	m
12	+1	マジックガッツ	ハードディフェンス	ブリザドパワー	1.0	1.0	1.0	4	2	m
8	+3	ロングチェイン	コンボジャンプ	コンボエアスライド	1.0	1.0	1.0	5	3	n
9	+3	アップチェイン	コンボジャンプ	コンボエアスライド	1.0	1.0	1.0	5	3	n
9	+1	ロングチェイン	ハードディフェンス	コンボジャンプ	1.0	1.0	1.0	4	3	o
9	+1	ロングチェイン	ハードディフェンス	コンボガード	1.0	1.0	1.0	4	3	o
13	+1	ロングチェイン	ハードディフェンス	コンボガード	1.1	1.0	1.0	4	3	o
12	+1	ロングチェイン	ハードディフェンス	コンボジャンプ	1.1	1.0	1.0	4	3	o
11	+5	コンボジャンプ	マジックガッツ	エナジーバリア	1.0	1.0	1.0	3	3	p
12	+1	コンボジャンプ	マジックガッツ	エナジーバリア	1.0	1.0	1.0	3	3	p
19	+4	ロングチェイン	ハートボーナス	マジックストライク	1.0	1.0	1.0	4	3	b
4	+1	ハードディフェンス	—	—	1.0	1.0	1.0	4	3	b
9	+1	ハードディフェンス	ロングチェイン	—	1.0	1.0	1.0	3	3	a

デミックス コンボリスト

■技名一覧

- あ[地]右回転振り
- い[地]左回転振り
- う[地]縦振り全方向音波(※1)
- え[地]打ち上げ
- お[地]4連続全方向音波(※2)
- か[地]突進突き飛ばし
- き[地]突き飛ばし
- く[地]両手振り下ろし
- け[地]正面音波
- ア[空]振り下ろし
- イ[空]振り上げ
- ウ[空]正面音波
- エ[空]4連続全方向音波(※2)
- オ[空]横2回転振り

パネル名	段数	1	2	3	4	5	6
a (パネルなし時) ミステリーギア③	地上 Ⓐ	あ 0.5 / 0.5	い 0.5 / 0.5	う 0.63 / 1.13			
	空中 Ⓐ	ア 0.63	イ 0.63	ウ 1.0			
b スキルギア スキルギア+② ブレイブギア② ブレイブギア+② ゼロギア⑤ カジュアルギア②	地上 Ⓐ	あ 0.5 / 0.5	い 0.5 / 0.5	え 0.88	う 0.63 / 1.13		
	空中 Ⓐ	ア 0.63	イ 0.63	エ 0.75 / 0.75 / 0.75 / 1.13			
c テックギア③ テックギア+③ デュアルギア④ デュアルギア+④ デュアルギア++⑤	地上 Ⓐ	う 0.63 / 1.13	オ 0.63 / 0.75	お 0.75 / 0.75 / 0.75 / 1.13			
	空中 Ⓐ	オ 0.63 / 0.75	オ 0.63 / 0.75	ウ 1.0			
d アームドギア アームドギア+②	地上 Ⓐ	か 0.88	あ 0.5 / 0.5	う 0.63 / 1.13			
	空中 Ⓐ	ア 0.63	イ 0.63	ウ 1.0			
e クロノギア③ クロノギア+③	地上 Ⓐ	か 0.88	あ 0.5 / 0.5	き 0.88	う 0.63 / 1.13		
	空中 Ⓐ	ア 0.63	イ 0.63	ウ 1.0			
f ファントムギア④ ファントムギア+④	地上 Ⓐ	か 0.88	あ 0.5 / 0.5	き 0.88	あ 0.5 / 0.5	う 0.63 / 1.13	
	空中 Ⓐ	ア 0.63	イ 0.63	ウ 1.0			
g ファントムギア++⑤	地上 Ⓐ	か 0.88	あ 0.5 / 0.5	き 0.88	あ 0.5 / 0.5	き 0.88	う 0.63 / 1.13
	空中 Ⓐ	ア 0.63	イ 0.63	ウ 1.0			
h クライムギア③ クライムギア+③ エレガントギア④ エレガントギア+④	地上 Ⓐ	い 0.5 / 0.5	く 1.56				
	地上 Ⓨ		え 0.88	け 1.0			
	空中 Ⓐ	ア 0.63	イ 0.63				
i ワイルドギア③ ワイルドギア+③ オミナスギア④ オミナスギア+④	地上 Ⓐ	あ 0.5 / 0.5	い 0.5 / 0.5	う 0.63 / 1.13	け 1.0		
	空中 Ⓐ	エ 0.75 / 0.75 / 0.75 / 1.13	ウ 1.0				
j フィアレスギア③ フィアレスギア+③ グローリィギア④ グローリィギア+④	地上 Ⓐ	あ 0.5 / 0.5	い 0.5 / 0.5	う 0.63 / 1.13			
	地上 Ⓨ		オ 0.63 / 0.75	オ 0.63 / 0.75			
	空中 Ⓐ	オ 0.63 / 0.75	ア 0.63	エ 0.75 / 0.75 / 0.75 / 1.13			

※黄……クリティカルヒットする　緑……敵をひるませやすい　赤枠……『ガードカウンター』『エアリベンジ』で出る技

パネル名	段数	1	2	3	4	5	6
k クライシスギア⑤ クライシスギア+⑤	地上 Ⓐ	か 0.88	あ 0.5 / 0.5	き 0.88	お 0.75 / 0.75 / 0.75 / 1.13		
	空中 Ⓐ	オ 0.63 / 0.75	オ 0.63 / 0.75	ウ 1.0			
l オメガギア⑥ オメガギア+⑥	地上 Ⓐ	か 0.88	あ 0.5 / 0.5	き 0.88	あ 0.5 / 0.5	お 0.75 / 0.75 / 0.75 / 1.13	
	空中 Ⓐ	オ 0.63 / 0.75	オ 0.63 / 0.75	ウ 1.0			
m ハザードギア⑤ ハザードギア+⑤	地上 Ⓐ	う 0.63 / 1.13	オ 0.63 / 0.75	う 0.63 / 1.13	け 1.0		
	空中 Ⓐ	オ 0.63 / 0.75	ウ 1.0				
n レイジングギア⑤ レイジングギア+⑤	地上 Ⓐ	あ 0.5 / 0.5	い 0.5 / 0.5	あ 0.5 / 0.5	い 0.5 / 0.5	う 0.63 / 1.13	
	地上 Ⓨ		オ 0.63 / 0.75	オ 0.63 / 0.75	オ 0.63 / 0.75	オ 0.63 / 0.75	
	空中 Ⓐ	オ 0.63 / 0.75	ア 0.63	エ 0.75 / 0.75 / 0.75 / 1.13			
o ヴァリアントギア⑤ ヴァリアントギア+⑤ アルティメットギア⑥ アルティメットギア+⑥	地上 Ⓐ	う 0.63 / 1.13	オ 0.63 / 0.75	う 0.63 / 1.13	け 1.0		
	空中 Ⓐ	オ 0.63 / 0.75	エ 0.75 / 0.75 / 0.75 / 1.13	ウ 1.0			
p パンドラギア⑥ パンドラギア+⑤	地上 Ⓐ	い 0.5 / 0.5	え 0.88	く 1.56			
	地上 Ⓨ			お 0.75 / 0.75 / 0.75 / 1.13			
	空中 Ⓐ	オ 0.63 / 0.75	ウ 1.0	エ 0.75 / 0.75 / 0.75 / 1.13			

※1……う[地]縦振り全方向音波の技データは相手が近いときのもの。ほかの距離だと下記のようになる

音波の外側	音波の端
0.63	0.63
0.75	0.5

※2……お[地]4連続全方向音波とエ[空]4連続全方向音波の技データは相手が近いときのもの。ほかの距離だと下記のようになる

音波の外側	音波の端
0.63	0.5
0.63	0.5
0.63	0.5
0.88	0.75



“運命を賭す者”

ルクソード



使用武器	カード
属性	時(防御LV.1)

どんなことも賭けのように楽しむ、根っからのギャンブラー。ものごとをゲームになぞらえた、キザな言いまわしを好んで使う。余裕のある落ち着き払った態度をくずさず、いかなるときでも悠然と振る舞うなど、紳士然とした外見にふさわしい性格。

機関員No.
X

本来の名前
(現時点では不明)



←機関員のなかでは人当たりは良いほうで、ロクサスにも穏和に接する。



リミットブレイク

ジャックポット

VOICE
愉快なゲームだ
ハンデはここまでだ！

Ⓐボタンでカードを取り出し、切りかわる絵柄をⒶボタンで止めて攻撃する。『自爆』はハズレなので、×マーク以外が出るのを見てからⒶボタンを押そう。なお、×マークのカードは連続で出ないため、×マークが出た一瞬あとにⒶボタンを押せば『自爆』は出さずにすむ。

ファーストリミット

攻撃	威力補正
自爆	1.78
3連爆発	1.78×3





ファイナルリミット

攻撃	威力補正
自爆	1.78
3連爆発	1.78×3
6連爆発	1.78×6

※『自爆』が発動した場合、ルクソードは爆発でひるむがダメージを受けない(ルクソードのそばにいて爆発に巻きこまれた敵はダメージを受ける)

『ジャックポット』の性質

共通

- Ⓐボタンを押すと目の前に1枚(ファイナルリミットでは2枚)の巨大なカードが現れる。カード出現中のルクソードは身動きできなくなるが、Ⓑボタンを押せばカードが消えて通常の状態にもどる
- 出現したカードの絵柄は0.3秒ごとに変化し、Ⓐボタンを押すとその時点の絵柄に応じた攻撃が発動してカードも消える

カードの絵柄と攻撃の対応

ファーストリミット

絵柄	攻撃
	3連爆発
	自爆

ファイナルリミット

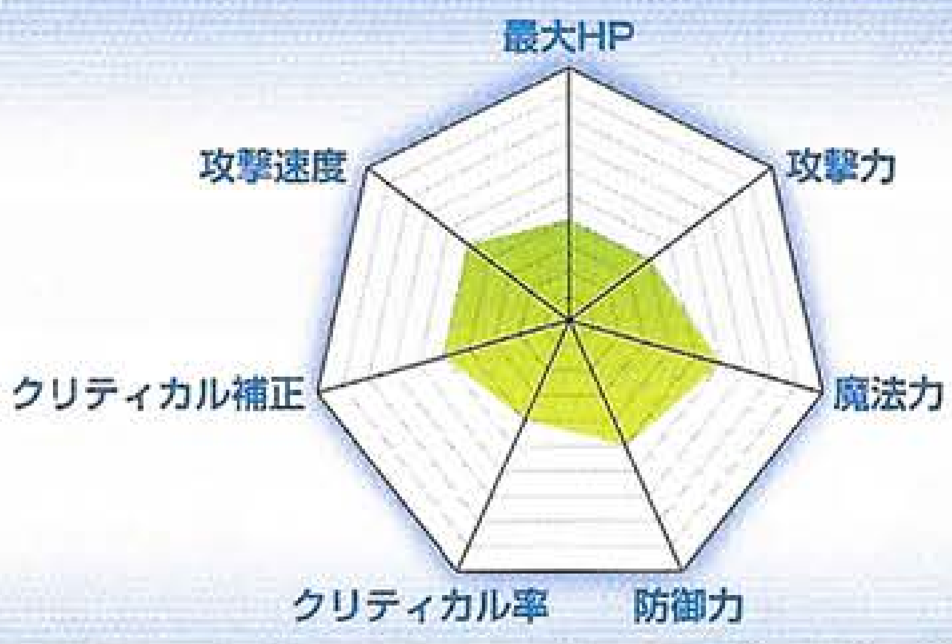
絵柄	攻撃
	6連爆発
	3連爆発
	3連爆発
	自爆

※▌……敵をひるませやすい



ルクソード ステータス

➡魔法力がやや高いことをのぞけば、各ステータスはロクサスと大差ない。『たたかう』も魔法も十分に活用できる。



レベル	最大HP	攻撃力	魔法力	防御力	クリティカル率	クリティカル補正
1	60	8	34	7	3	6
2	63	9	35	8	3	7
3	66	10	40	9	3	7
4	69	10	42	11	3	7
5	72	11	43	12	3	7
6	75	12	45	14	3	8
7	78	13	46	15	3	8
8	81	13	48	16	3	8
9	84	14	49	18	3	8
10	87	15	52	19	3	9
11	90	15	55	20	3	9
12	93	16	55	22	3	9
13	96	17	58	23	3	9
14	99	18	58	24	3	10
15	101	18	62	26	3	10
16	104	19	62	27	3	10
17	107	20	65	28	3	10
18	110	20	67	30	3	11
19	113	21	69	31	3	11
20	116	22	71	32	3	11
21	119	23	72	34	3	11
22	122	23	74	35	3	12
23	125	24	76	36	3	12
24	128	25	78	38	3	12
25	131	25	81	39	3	12
26	134	26	81	41	3	13
27	137	27	84	42	3	13
28	140	28	85	43	3	13
29	142	28	88	45	3	13
30	145	29	89	46	3	14
31	148	30	91	47	3	14
32	151	30	94	49	3	14
33	154	31	95	50	3	14
34	157	32	97	51	3	15
35	160	33	98	53	3	15
36	163	33	101	54	3	15
37	166	34	102	55	3	15
38	169	35	104	57	3	16
39	172	35	107	58	3	16
40	175	36	108	59	3	16

レベル	最大HP	攻撃力	魔法力	防御力	クリティカル率	クリティカル補正
41	178	37	111	61	3	16
42	181	38	111	62	3	17
43	183	38	114	63	3	17
44	186	39	115	65	3	17
45	189	40	118	66	3	17
46	192	40	120	68	3	18
47	195	41	121	69	3	18
48	198	42	124	70	3	18
49	201	43	125	72	3	18
50	204	43	127	73	3	19
51	207	44	128	74	3	19
52	210	45	131	76	3	19
53	213	45	133	77	3	19
54	216	46	134	78	3	20
55	219	47	137	80	3	20
56	222	48	138	81	3	20
57	225	48	141	82	3	20
58	227	49	141	84	3	21
59	230	50	144	85	3	21
60	233	51	146	86	3	21
61	236	51	148	88	3	21
62	239	52	150	89	3	22
63	242	53	151	90	3	22
64	245	53	154	92	3	22
65	248	54	155	93	3	22
66	251	55	157	95	3	23
67	254	56	158	96	3	23
68	257	56	161	97	3	23
69	260	57	163	99	3	23
70	263	58	164	100	3	24

レベル	最大HP	攻撃力	魔法力	防御力	クリティカル率	クリティカル補正
71	266	58	167	101	3	24
72	268	59	168	103	3	24
73	271	60	170	104	3	24
74	274	61	171	105	3	25
75	277	61	174	107	3	25
76	280	62	176	108	3	25
77	283	63	178	109	3	25
78	286	63	180	111	3	26
79	289	64	181	112	3	26
80	292	65	184	113	3	26
81	295	66	185	115	3	26
82	298	66	187	116	3	27
83	301	67	190	117	3	27
84	304	68	191	119	3	27
85	307	68	193	120	3	27
86	309	69	194	122	3	28
87	312	70	197	123	3	28
88	315	71	198	124	3	28
89	318	71	200	126	3	28
90	321	72	203	127	3	29
91	324	73	204	128	3	29
92	327	73	206	130	3	29
93	330	74	208	131	3	29
94	333	75	210	132	3	30
95	336	76	211	134	3	30
96	339	76	214	135	3	30
97	342	77	216	136	3	30
98	345	78	217	138	3	31
99	348	78	220	139	3	31
100	351	79	221	140	3	31

ルクソードの戦いかた 反撃されにくい位置を保つ

『たたかう』のリーチが長いので、接近戦を挑むよりは攻撃がギリギリ届く位置で戦ったほうがいい。また、敵をひるませやすい攻撃がコンボの1段目で出る武器を使い、『ブリザドパワー』などのアビリティで敵に状態異常を発生させれば、効率よくダメージを与えていける。



⬅フィニッシュ技の攻撃回数が多い武器でクリティカルヒットを狙うのも有効。

オススメの武器パネル

パネル	解説
ファントムギア各種	攻撃力が高く、地上・空中ともにフィニッシュ技の攻撃範囲が広い
オメガギア各種	敵をひるませやすい攻撃が地上コンボの1段目で出るうえ、状態異常を発生させるアビリティも追加可能。攻撃力と魔法力の上昇量も多い
レイジングギア+⑤	攻撃力の高さと攻撃動作の速さが長所。アビリティユニットⓁ1～2枚でコンボを強化することもできる
ゼロギア⑤	地上のY派生コンボでリーチの長い技を出せる。各ステータスが高く、追加可能なアビリティも実用的

ルクソード 武器リスト

武器	必要なパネル	攻撃力		魔法力		防御力		クリティカル率	
		本体	ユニット	本体	ユニット	本体	ユニット	本体	ユニット
ザ・フール	(パネルなし)	15	—	0	—	0	—	0	—
ザ・マジシャン	スキルギア	18	—	11	—	0	—	2	—
ザ・マジシャン+	スキルギア+②	20	+1	12	+1	0	+1	2	+1
ザ・スター	テックギア③	36	+1	14	+2	0	+1	4	+1
ザ・スター+	テックギア+③	44	+1	21	+2	0	+1	4	+1
ザ・ムーン	デュアルギア④	35	+1	31	+2	0	+1	6	+1
ザ・ムーン+	デュアルギア+④	45	+1	35	+2	0	+1	8	+1
ザ・ムーン++	デュアルギア++⑤	68	+1	39	+5	0	+1	6	+1
ジャスティス	アームドギア	30	—	0	—	0	—	2	—
ジャスティス+	アームドギア+②	35	+1	0	+1	0	+1	2	+1
ザ・ヒエロハント	クロノギア③	52	+1	0	+1	4	+2	2	+1
ザ・ヒエロハント+	クロノギア+③	57	+1	0	+1	4	+2	2	+1
ザ・ワールド	ファントムギア④	69	+1	0	+1	0	+2	8	+1
ザ・ワールド+	ファントムギア+④	80	+1	0	+1	6	+2	3	+1
ザ・ワールド++	ファントムギア++⑤	92	+1	0	+1	6	+5	3	+1
テンペランス	クライムギア③	22	+1	0	+1	0	+1	8	+2
テンペランス+	クライムギア+③	48	+1	0	+1	0	+1	6	+2
ザ・ハイプリステス	エレガントギア④	54	+1	0	+1	0	+1	12	+2
ザ・ハイプリステス+	エレガントギア+④	67	+1	0	+1	0	+1	9	+2
ザ・タワー	ワイルドギア③	29	+1	0	+1	0	+1	4	+1
ザ・タワー+	ワイルドギア+③	44	+1	0	+1	0	+1	4	+1
ザ・ハングドマン	オミナスギア④	54	+1	0	+1	0	+1	6	+1
ザ・ハングドマン+	オミナスギア+④	67	+1	0	+1	0	+1	6	+1
デス	ブレイブギア②	44	+1	0	+1	1	+1	2	+1
デス+	ブレイブギア+②	46	+1	0	+1	1	+1	0	+1
ザ・ハーミット	フィアレスギア③	37	+2	0	+1	2	+1	0	+1
ザ・ハーミット+	フィアレスギア+③	42	+2	0	+1	2	+1	4	+1
ストレングス	グローリィギア④	60	+2	0	+1	3	+1	6	+1
ストレングス+	グローリィギア+④	62	+2	0	+1	3	+1	0	+1
ザ・ラバーズ	クライシスギア⑤	64	+3	23	+3	4	+1	8	+1
ザ・ラバーズ+	クライシスギア+⑤	70	+3	28	+3	4	+1	0	+1
ザ・チャリオット	オメガギア⑥	84	+1	31	+3	0	+3	10	+1
ザ・チャリオット+	オメガギア+⑥	120	+1	34	+3	0	+3	10	+1
ザ・サン	ハザードギア⑤	84	+1	37	+3	0	+3	8	+1
ザ・サン+	ハザードギア+⑤	96	+1	45	+3	0	+3	8	+1
ザ・デビル	レイジングギア⑤	88	+1	4	+1	0	+3	8	+3
ザ・デビル+	レイジングギア+⑤	93	+1	7	+1	0	+3	8	+3
ジ・エンプレス	ヴァリアントギア⑤	80	+3	0	+1	0	+3	8	+1
ジ・エンプレス+	ヴァリアントギア+⑤	100	+3	0	+1	0	+3	8	+1
ジ・エンペラー	アルティメットギア⑥	112	+3	0	+1	0	+3	10	+1
ジ・エンペラー+	アルティメットギア+⑥	119	+3	0	+1	0	+3	10	+1
ザ・ジョーカー	パンドラギア⑤(※1)	92	+5	30	+5	0	+5	10	+5
ザ・ジョーカー+	パンドラギア+⑤	125	+1	34	+1	0	+1	10	+1
フェアゲーム	ゼロギア⑤	124	+4	30	+4	0	+4	10	+4
究極幻想13	カジュアルギア②	36	+1	0	+1	0	+1	0	+1
勝負師のお守り	ミステリーギア③	90	+1	0	+1	0	+1	0	+1

※1……セット時にアビリティ「リスキーコンボ」が追加される

クリティカル補正		アビリティ			動作	接近速度		コンボ		
本体	ユニット	ユニット×1	ユニット×2	ユニット×3	速度	地上	空中	地上	空中	パターン
2	—	—	—	—	1.0	1.0	1.0	3	2	a
2	—	—	—	—	1.0	1.0	1.0	2	2	b
2	+1	ファイアパワー	—	—	1.0	1.0	1.0	2	2	b
2	+1	ファイアパワー	サンダーパワー	—	1.0	1.0	1.0	3	3	c
4	+1	サンダーパワー	エアロパワー	—	1.0	1.0	1.0	3	3	c
5	+1	サンダーパワー	エアロパワー	ブリザドパワー	1.0	1.0	1.0	4	3	d
6	+1	ファイアパワー	サンダーパワー	エアロパワー	1.0	1.0	1.0	4	3	d
7	+1	ファイアパワー	ブリザドパワー	ファイナルマジック	1.0	1.0	1.0	5	3	e
4	—	—	—	—	1.0	1.0	1.0	2	2	f
5	+1	ハードディフェンス	—	—	1.0	1.0	1.0	2	2	f
5	+1	ハードディフェンス	コンボガード	—	1.0	1.0	1.0	3	2	g
7	+1	ロングチェイン	コンボガード	—	1.0	1.0	1.0	3	2	g
13	+1	ディフェンダー	ハードディフェンス	コンボガード	1.0	1.0	1.0	3	2	g
7	+1	ディフェンダー	ハードディフェンス	エナジーバリア	1.0	1.0	1.0	3	2	g
10	+1	ハードディフェンス	クライシスハーフ	コンボガード	1.0	1.0	1.0	3	2	g
3	+1	ロングチェイン	アップチェイン	—	1.1	1.0	1.0	5	2	h
4	+1	コンボアップ	アップチェイン	—	1.1	1.0	1.0	5	2	h
4	+1	コンボアップ	アップチェイン	クリティカルアップ	1.2	1.0	1.0	5	2	h
4	+1	ロングチェイン	アップチェイン	クリティカルアップ	1.2	1.0	1.0	5	2	h
4	+2	コンボアップ	コンボジャンプ	—	1.0	1.0	1.0	4	5	i
3	+2	アップチェイン	コンボジャンプ	—	1.0	1.0	1.0	4	5	i
5	+2	アップチェイン	コンボエアスライド	クリティカルアップ	1.0	1.0	1.0	5	5	j
6	+2	コンボアップ	コンボジャンプ	クリティカルアップ	1.0	1.0	1.0	5	5	j
5	+1	ストライカー	—	—	1.0	1.0	1.0	2	2	k
6	+1	ディフェンダー	—	—	1.0	1.0	1.0	2	2	k
6	+1	ストライカー	グランドスラム	—	1.0	1.0	1.0	3	2	l
6	+1	ディフェンダー	グランドスラム	—	1.0	1.0	1.0	4	2	m
11	+1	ディフェンダー	ストライカー	グランドスラム	1.0	1.0	1.0	3	2	l
10	+1	ストライカー	グランドスラム	エナジーフォース	1.0	1.0	1.0	4	2	m
9	+1	ファイアパワー	ブリザドパワー	ライブリーパワー	1.0	1.0	1.0	3	2	n
10	+1	サンダーパワー	エアロパワー	ライブリーパワー	1.0	1.0	1.0	3	2	n
14	+1	サンダーパワー	エアロパワー	コンボガード	1.0	1.0	1.0	3	2	n
15	+1	ファイアパワー	ブリザドパワー	ハードディフェンス	1.0	1.0	1.0	3	2	n
12	+1	ハードディフェンス	ファイアパワー	ブリザドパワー	1.0	1.0	1.0	3	2	o
10	+1	ハードディフェンス	サンダーパワー	エアロパワー	1.0	1.0	1.0	3	2	o
8	+1	ロングチェイン	ハートボーナス	コンボガード	1.2	1.0	1.0	4	2	p
9	+1	コンボアップ	クリティカルアップ	コンボガード	1.2	1.0	1.0	4	2	p
11	+1	ハードディフェンス	エナジーフォース	エナジーバリア	1.0	1.0	1.0	3	2	o
11	+1	ハードディフェンス	グランドスラム	ラストリーヴ	1.0	1.0	1.0	3	2	o
14	+1	ハードディフェンス	グランドスラム	ラストリーヴ	1.0	1.0	1.0	4	2	p
16	+1	ハードディフェンス	エナジーフォース	エナジーバリア	1.0	1.0	1.0	4	2	p
11	+5	グランドスラム	クライシスハーフ	ラストリーヴ	1.0	1.0	1.0	3	3	q
12	+1	グランドスラム	クライシスハーフ	ラストリーヴ	1.0	1.0	1.0	3	3	q
19	+4	グランドスラム	クリティカルアップ	ファイアパワー	1.0	1.0	1.0	3	2	a
4	+1	ロングチェイン	—	—	1.0	1.0	1.0	3	3	r
9	+1	グランドスラム	ハートボーナス	—	1.0	1.0	1.0	4	3	s

ルクソード ゴンボリスト

■技名一覧

- あ[地]横周回投げ
- い[地]正面投げ
- う[地]竜巻投げ
- え[地]上昇打ち上げ
- お[地]両手振り下ろし
- か[地]ブーメラン投げ
- き[地]周囲5方向突出
- く[地]地走り打ち上げ
- け[地]前方5方向投げ
- こ[地]両手横回転振り
- ア[空]上昇打ち上げ
- イ[空]両手振り下ろし
- ウ[空]ブーメラン投げ
- エ[空]両手横回転振り
- オ[空]右手振り下ろし

パネル名	段数	1	2	3	4	5
a (パネルなし時) ゼロギア⑤	地上 Ⓐ	あ 0.38×3	い 0.38×3	う 0.25×8		
	地上 Ⓨ		え 0.38×2	お 1.5		
	空中 Ⓐ	ア 0.38×2	イ 1.5			
b スキルギア スキルギア+②	地上 Ⓐ	か 0.5	き 1.5×5			
	空中 Ⓐ	ウ 0.5	エ 0.75 / 0.75			
c テックギア③ テックギア+③	地上 Ⓐ	か 0.5	く 0.38	き 1.5×5		
	空中 Ⓐ	ウ 0.5	ウ 0.5	エ 0.75 / 0.75		
d デュアルギア④ デュアルギア+④	地上 Ⓐ	か 0.5	く 0.38	か 0.5	き 1.5×5	
	空中 Ⓐ	ウ 0.5	ウ 0.5	エ 0.75 / 0.75		
e デュアルギア++⑤	地上 Ⓐ	か 0.5	く 0.38	か 0.5	く 0.38	き 1.5×5
	空中 Ⓐ	ウ 0.5	ウ 0.5	エ 0.75 / 0.75		
f アームドギア アームドギア+②	地上 Ⓐ	あ 0.38×3	き 1.5×5			
	空中 Ⓐ	オ 0.5	エ 0.75 / 0.75			
g クロノギア③ クロノギア+③ ファントムギア④ ファントムギア+④ ファントムギア++⑤	地上 Ⓐ	あ 0.38×3	い 0.38×3	き 1.5×5		
	空中 Ⓐ	オ 0.5	エ 0.75 / 0.75			
h クライムギア③ クライムギア+③ エレガントギア④ エレガントギア+④	地上 Ⓐ	く 0.38	い 0.38×3	く 0.38	い 0.38×3	う 0.25×8
	空中 Ⓐ	ア 0.38×2	イ 1.5			
i ワイルドギア③ ワイルドギア+③	地上 Ⓐ	か 0.5	あ 0.38×3	か 0.5	エ 0.75 / 0.75	
	空中 Ⓐ	ア 0.38×2	ウ 0.5	ア 0.38×2	ウ 0.5	エ 0.75 / 0.75
	空中 Ⓨ			う 0.25×8		う 0.25×8
j オミナスギア④ オミナスギア+④	地上 Ⓐ	か 0.5	あ 0.38×3	か 0.5	あ 0.38×3	エ 0.75 / 0.75
	空中 Ⓐ	ア 0.38×2	ウ 0.5	ア 0.38×2	ウ 0.5	エ 0.75 / 0.75
	空中 Ⓨ			う 0.25×8		う 0.25×8
k ブレイブギア② ブレイブギア+②	地上 Ⓐ	う 0.25×8	け 0.15×3 / 0.6			
	地上 Ⓨ		ア 0.38 / 0.75×2			
	空中 Ⓐ	ア 0.38×2	イ 1.5			

※▮……クリティカルヒットする　▮……敵をひるませやすい　□……『ガードカウンター』『エアリベンジ』で出る技

パネル名	段数	1	2	3	4	5
l フィアレスギア③ グローリィギア④	地上 Ⓐ	う 0.25×8	け 0.15×3 / 0.6	け 0.15×3 / 0.6		
	地上 Ⓨ		あ 0.38×3	ア 0.38 / 0.75×2		
	空中 Ⓐ	ア 0.38×2	イ 1.5			
m フィアレスギア+③ グローリィギア+④	地上 Ⓐ	う 0.25×8	け 0.15×3 / 0.6	け 0.15×3 / 0.6	け 0.15×3 / 0.6	
	地上 Ⓨ		あ 0.38×3	あ 0.38×3	ア 0.38 / 0.75×2	
	空中 Ⓐ	ア 0.38×2	イ 1.5			
n クライシスギア⑤ クライシスギア+⑤ オメガギア⑥ オメガギア+⑥	地上 Ⓐ	う 0.25×8	あ 0.38×3	ア 0.38 / 0.75×2		
	地上 Ⓨ		く 0.38	い 0.38×3		
	空中 Ⓐ	ア 0.38×2	イ 1.5			
o ハザードギア⑤ ハザードギア+⑤ ヴァリアントギア⑤ ヴァリアントギア+⑤	地上 Ⓐ	き 0.88×5	く 0.38	け 0.15×3 / 0.6		
	空中 Ⓐ	オ 0.5	エ 0.75 / 0.75			
p レイジングギア⑤ レイジングギア+⑤ アルティメットギア⑥ アルティメットギア+⑥	地上 Ⓐ	き 0.88×5	く 0.38	け 0.15×3 / 0.6	け 0.15×3 / 0.6	
	空中 Ⓐ	オ 0.5	エ 0.75 / 0.75			
q パンドラギア⑤ パンドラギア+⑤	地上 Ⓐ	か 0.5	あ 0.38×3	う 0.25×8		
	地上 Ⓨ		あ 0.38×3	エ 0.75 / 0.75		
	空中 Ⓐ	ウ 0.5	ア 0.38×2	エ 0.75 / 0.75		
r カジュアルギア②	地上 Ⓐ	い 0.38×3	う 0.25×8			
	地上 Ⓨ		え 0.38×2	こ 0.75 / 0.75		
	空中 Ⓐ	ウ 0.5	ア 0.38×2	エ 0.75 / 0.75		
s ミステリーギア③	地上 Ⓐ	い 0.38×3	い 0.38×3	う 0.25×8		
	地上 Ⓨ			え 0.38×2	こ 0.75 / 0.75	
	空中 Ⓐ	ウ 0.5	ア 0.38×2	エ 0.75 / 0.75		



き[地]周囲5方向突出



エ[空]両手横回転振り



“優雅なる凶刃”

マールーシャ



使用武器	サイズ
属性	花(暗闇)

花の力を宿した大鎌をあつかう、容姿端麗な機関員。機関に入ったのは遅めだが実力は確かで、忘却の城へ責任者として派遣される。いずれは機関を乗っ取ろうという野望を抱いており、計画のカギをにぎるキーブレード使いに並々ならぬ興味を持つ。

機関員No. XI

本来の名前 (現時点では不明)



⬆キーブレードの強大な力を目の当たりにし、反逆に利用しようと考える。



リミットブレイク

ブルームアウト

VOICE
心を散らすがいい！
暗闇に沈めぇ！

Ⓐボタンで武器を構え、その動作が終わるまでのあいだに再度Ⓐボタンを押していれば攻撃に移る。Ⓐボタンは連打せず、輪がピンク色に光ったときに押すことで攻撃を強化するのが理想だ。

ファーストリミット

攻撃	威力補正
旋風	1.63
花旋風	1.89



ファイナルリミット

攻撃	威力補正
移動旋風	1.63
移動花旋風	1.81



「ブルームアウト」の性質

共通

- Ⓐボタンを押すと、武器を構えたマールーシャから黒い輪が広がり、1秒過ぎると輪はピンク色に光って消える
- 空中で武器を構えているときは落下が止まる
- 輪の出現中にⒶボタンを押すと、輪が消えた時点で武器を横に振りまわし、旋風を巻き起こして攻撃する
- 輪がピンク色に光った瞬間にⒶボタンを押すと、武器を振るときに花びらが舞う。その場合は攻撃の威力が上がり、特定の敵を確実に倒す効果が加わる(→P.97)

ファイナルリミット

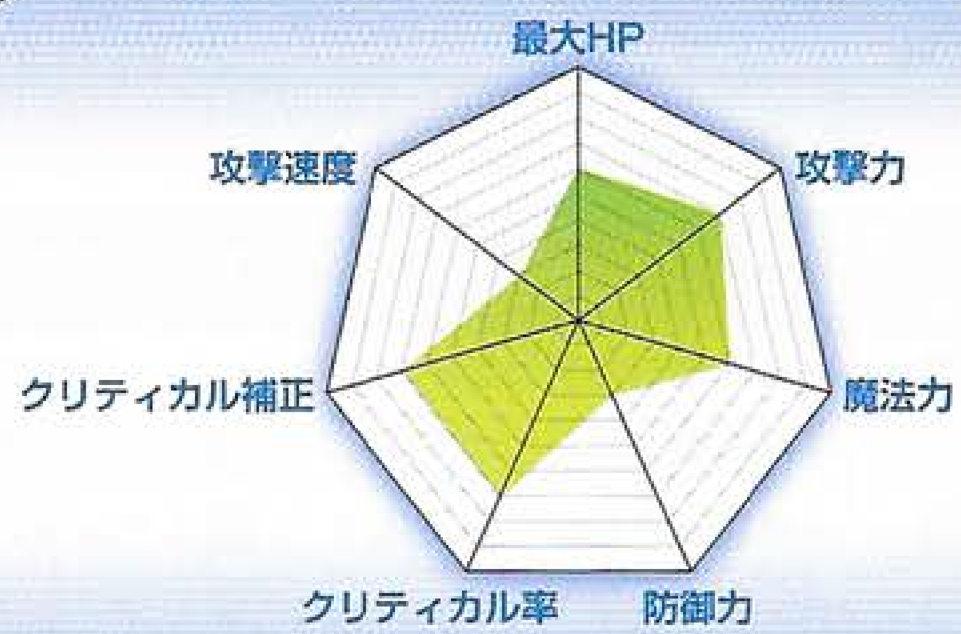
- 攻撃範囲が広がるうえ、武器を振る前に黒い霧になって敵に接近する。黒い霧のときは無敵(敵の攻撃が当たらない状態)

※▌……敵をひるませやすい

マールーシャ ステータス

レベル	最大HP	攻撃力	魔法力	防御力	クリティカル率	クリティカル補正
1	64	10	34	5	8	7
2	67	11	35	6	8	7
3	70	11	40	8	8	7
4	73	13	42	9	8	7
5	76	14	43	10	8	8
6	79	14	45	11	8	8
7	82	15	46	12	8	8
8	85	16	48	14	8	9
9	88	17	49	15	8	9
10	91	18	52	16	8	9
11	94	19	55	17	8	9
12	97	19	55	19	8	10
13	100	20	58	20	8	10
14	103	21	58	21	8	10
15	107	22	62	22	8	11
16	110	23	62	23	8	11
17	113	24	65	25	8	11
18	116	24	67	26	8	12
19	119	25	69	27	8	12
20	122	26	71	28	8	12
21	125	27	72	29	8	12
22	128	28	74	31	8	13
23	131	28	76	32	8	13
24	134	29	78	33	8	13
25	137	30	81	34	8	14
26	140	31	81	36	8	14
27	143	32	84	37	8	14
28	146	33	85	38	8	14
29	150	33	88	39	8	15
30	153	34	89	40	8	15
31	156	35	91	42	8	15
32	159	36	94	43	8	16
33	162	37	95	44	8	16
34	165	38	97	45	8	16
35	168	38	98	46	8	16
36	171	39	101	48	8	17
37	174	40	102	49	8	17
38	177	41	104	50	8	17
39	180	42	107	51	8	18
40	183	42	108	53	8	18
41	186	43	111	54	8	18
42	189	44	111	55	8	18
43	193	44	114	56	8	19
44	196	46	115	57	8	19
45	199	47	118	59	8	19
46	202	47	120	60	8	20
47	205	48	121	61	8	20
48	208	49	124	62	8	20
49	211	50	125	63	8	21
50	214	51	127	65	8	21
51	217	52	128	66	8	21
52	220	52	131	67	8	21
53	223	53	133	68	8	22
54	226	54	134	70	8	22
55	229	55	137	71	8	22
56	232	56	138	72	8	23
57	235	57	141	73	8	23
58	239	57	141	74	8	23
59	242	58	144	76	8	23
60	245	59	146	77	8	24
61	248	60	148	78	8	24
62	251	61	150	79	8	24
63	254	61	151	81	8	25
64	257	62	154	82	8	25
65	260	63	155	83	8	25
66	263	64	157	84	8	25
67	266	65	158	85	8	26
68	269	66	161	87	8	26
69	272	66	163	88	8	26
70	275	67	164	89	8	27
71	278	68	167	90	8	27
72	282	69	168	91	8	27
73	285	70	170	93	8	27
74	288	71	171	94	8	28
75	291	71	174	95	8	28
76	294	72	176	96	8	28
77	297	73	178	98	8	29
78	300	74	180	99	8	29
79	303	75	181	100	8	29
80	306	75	184	101	8	30
81	309	76	185	102	8	30
82	312	77	187	104	8	30
83	315	77	190	105	8	30
84	318	79	191	106	8	31
85	321	80	193	107	8	31
86	325	80	194	108	8	31
87	328	81	197	110	8	32
88	331	82	198	111	8	32
89	334	83	200	112	8	32
90	337	84	203	113	8	32
91	340	85	204	115	8	33
92	343	85	206	116	8	33
93	346	86	208	117	8	33
94	349	87	210	118	8	34
95	352	88	211	119	8	34
96	355	89	214	121	8	34
97	358	90	216	122	8	34
98	361	90	217	123	8	35
99	364	91	220	124	8	35
100	368	92	221	125	8	35

➡攻撃力、魔法力、クリティカル率、クリティカル補正が高い。反面、防御力と攻撃速度は低めで、守りに不安がある。



マールーシャの戦いかた ステータスの高さと武器のリーチが強み

『たたかう』の動作は大振りだが、威力が高いうえにリーチも長い。遠めの間合いで戦うことで、敵の反撃を受けにくくしよう。より安全にいくなら、コンボを中断して回避やガードができるアビリティを利用したり、魔法力の高さを活かして遠くから魔法で攻めたりするといい。

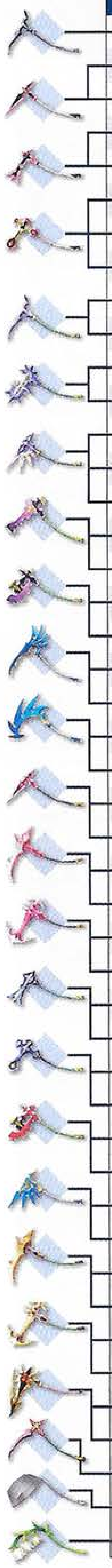


⬅武器を横に振りまわす技が多く、ターゲット周辺の敵も巻きこみやすい。

オススメの武器パネル

パネル	解説
ファントムギア各種	攻撃動作が速く、地上コンボでは短時間で何度も攻撃を出すことが可能
クライシスギア各種 オメガギア各種	攻撃力と魔法力が高いうえ、コンボや魔法を使うときに役立つアビリティが追加できる
レイジングギア＋⑤	コンボの攻撃範囲が広い。攻撃力が高く、便利なアビリティも追加可能
アルティメットギア各種	攻撃力と魔法力の高さに加え、コンボの速さや攻撃範囲の広さが魅力
パンドラギア各種	ステータスが大きく上昇し、追加可能なアビリティも実用的。Y派生コンボでは通常より技を多く出せる

マールーシャ 武器リスト



武器	必要なパネル	攻撃力		魔法力		防御力		クリティカル率	
		本体	ユニット	本体	ユニット	本体	ユニット	本体	ユニット
裏切りのエリカ	(パネルなし)	15	—	0	—	0	—	0	—
見放されしアネモネ	スキルギア	18	—	11	—	0	—	2	—
見放されしアネモネ+	スキルギア+②	20	+1	12	+1	0	+1	2	+1
誇らしきアマリリス	テックギア③	36	+1	14	+2	0	+1	4	+1
誇らしきアマリリス+	テックギア+③	44	+1	21	+2	0	+1	4	+1
熱狂のサフラワー	デュアルギア④	35	+1	31	+2	0	+1	6	+1
熱狂のサフラワー+	デュアルギア+④	45	+1	35	+2	0	+1	8	+1
熱狂のサフラワー++	デュアルギア++⑤	68	+1	39	+5	0	+1	6	+1
哀れなるメリッサ	アームドギア	27	—	0	—	0	—	3	—
哀れなるメリッサ+	アームドギア+②	35	+1	0	+1	0	+1	4	+1
悲しみのアリウム	クロノギア③	55	+1	0	+1	0	+1	6	+2
悲しみのアリウム+	クロノギア+③	57	+1	0	+1	0	+1	8	+2
苦しみのサイネリア	ファントムギア④	66	+1	0	+1	0	+1	12	+2
苦しみのサイネリア+	ファントムギア+④	77	+1	0	+1	0	+1	9	+2
苦しみのサイネリア++	ファントムギア++⑤	86	+1	0	+1	0	+1	12	+5
いつわりのシレネ	クライムギア③	61	+2	0	+1	2	+1	4	+1
いつわりのシレネ+	クライムギア+③	68	+2	0	+1	2	+1	0	+1
不実なジギタリス	エレガントギア④	68	+2	0	+1	3	+1	0	+1
不実なジギタリス+	エレガントギア+④	87	+2	0	+1	3	+1	6	+1
失望のムスカリ	ワイルドギア③	29	+1	0	+1	0	+1	4	+1
失望のムスカリ+	ワイルドギア+③	44	+1	0	+1	0	+1	4	+1
忍従のバロータ	オミナスギア④	69	+1	0	+1	0	+1	6	+1
忍従のバロータ+	オミナスギア+④	87	+1	0	+1	0	+1	6	+1
静かなるベラドンナ	ブレイブギア②	36	+1	0	+1	0	+1	2	+1
静かなるベラドンナ+	ブレイブギア+②	39	+1	0	+1	0	+1	2	+1
別れのイフェイオン	フィアレスギア③	24	+1	0	+1	4	+2	2	+1
別れのイフェイオン+	フィアレスギア+③	35	+1	0	+1	4	+2	2	+1
崇高なるガーベラ	グローリィギア④	37	+1	0	+1	6	+2	3	+1
崇高なるガーベラ+	グローリィギア+④	41	+1	0	+1	6	+2	3	+1
勇ましきアキレア	クライシスギア⑤	55	+1	31	+3	0	+1	8	+3
勇ましきアキレア+	クライシスギア+⑤	62	+1	37	+3	0	+1	8	+3
高貴なるピオニィ	オメガギア⑥	73	+1	41	+3	0	+1	10	+3
高貴なるピオニィ+	オメガギア+⑥	103	+1	45	+3	0	+1	10	+3
恐るべきリコリス	ハザードギア⑤	101	+3	0	+1	0	+3	8	+1
恐るべきリコリス+	ハザードギア+⑤	114	+3	0	+1	0	+3	8	+1
報復のティスル	レイジングギア⑤	78	+1	0	+1	0	+1	8	+3
報復のティスル+	レイジングギア+⑤	88	+1	0	+1	0	+1	8	+3
誘惑のヘリアンサス	ヴァリアントギア⑤	64	+1	6	+1	0	+3	8	+3
誘惑のヘリアンサス+	ヴァリアントギア+⑤	67	+1	7	+1	0	+3	8	+3
荘厳なるマグノリア	アルティメットギア⑥	90	+1	36	+1	0	+3	10	+3
荘厳なるマグノリア+	アルティメットギア+⑥	94	+1	45	+1	0	+3	10	+3
神聖なるロータス	パンドラギア⑤(※1)	92	+5	30	+5	0	+5	10	+5
神聖なるロータス+	パンドラギア+⑤	125	+1	34	+1	0	+1	10	+1
優美なるダリア	ゼロギア⑤	124	+4	30	+4	0	+4	10	+4
かき乱すレイドル	カジュアルギア②	36	+1	0	+1	0	+1	0	+1
優雅なるスズラン	ミステリーギア③	90	+1	0	+1	0	+1	0	+1

※1……セット時にアビリティ『リスキーコンボ』が追加される

クリティカル補正		アビリティ			動作速度	接近速度		コンボ		
本体	ユニット	ユニット×1	ユニット×2	ユニット×3		地上	空中	地上	空中	パターン
2	—	—	—	—	1.0	1.0	1.0	5	2	a
2	—	—	—	—	1.0	1.0	1.0	3	1	b
2	+1	マジックガッツ	—	—	1.0	1.0	1.0	3	1	b
2	+1	マジックガッツ	エアロパワー	—	1.0	1.0	1.0	3	2	c
4	+1	マジックガッツ	サンダーパワー	—	1.0	1.0	1.0	3	2	c
5	+1	マジックガッツ	ブリザドパワー	ファイナルマジック	1.0	1.0	1.0	3	3	d
6	+1	マジックガッツ	エアロパワー	ファイナルマジック	1.0	1.0	1.0	3	3	d
7	+1	マジックガッツ	エアロパワー	ファイナルマジック	1.0	1.0	1.0	4	3	e
3	—	—	—	—	1.1	1.0	1.0	3	2	f
5	+1	コンボアップ	—	—	1.1	1.0	1.0	3	2	f
5	+1	コンボアップ	アップチェイン	—	1.1	1.0	1.0	5	2	g
6	+1	アップチェイン	ロングチェイン	—	1.1	1.0	1.0	5	2	g
13	+1	コンボアップ	コンボジャンプ	クリティカルアップ	1.2	1.0	1.0	5	3	h
7	+1	アップチェイン	ロングチェイン	クリティカルアップ	1.2	1.0	1.0	5	3	h
10	+1	アップチェイン	ロングチェイン	ハートボーナス	1.3	1.0	1.0	7	3	i
5	+1	ストライカー	エナジーフォース	—	1.0	1.0	1.0	4	1	j
4	+1	ディフェンダー	エナジーバリア	—	1.0	1.0	1.0	4	1	j
5	+1	ディフェンダー	エナジーバリア	ガッツ	1.0	1.0	1.0	4	1	j
5	+1	ストライカー	エナジーフォース	グランドスラム	1.0	1.0	1.0	4	1	j
4	+2	コンボジャンプ	コンボアップ	—	1.0	1.0	1.0	4	3	k
3	+2	コンボジャンプ	アップチェイン	—	1.0	1.0	1.0	4	3	k
5	+2	コンボジャンプ	アップチェイン	コンボエアスライド	1.0	1.0	1.0	4	5	l
6	+2	コンボジャンプ	コンボアップ	コンボエアスライド	1.0	1.0	1.0	4	5	l
4	+1	ロングチェイン	—	—	1.0	1.0	1.0	3	3	m
5	+1	アップチェイン	—	—	1.0	1.0	1.0	3	3	m
5	+1	ロングチェイン	ハードディフェンス	—	1.0	1.0	1.0	5	3	n
5	+1	アップチェイン	ハードディフェンス	—	1.0	1.0	1.0	5	3	n
9	+1	アップチェイン	ハードディフェンス	ラストリーヴ	1.0	1.0	1.0	5	3	n
9	+1	ロングチェイン	ハードディフェンス	ラストリーヴ	1.0	1.0	1.0	5	3	n
8	+1	マジックガッツ	エアロパワー	クリティカルアップ	1.0	1.0	1.0	6	3	o
9	+1	マジックガッツ	ブリザドパワー	クリティカルアップ	1.0	1.0	1.0	6	3	o
13	+1	マジックガッツ	ブリザドパワー	グランドスラム	1.0	1.0	1.0	6	3	o
12	+1	マジックガッツ	エアロパワー	グランドスラム	1.0	1.0	1.0	6	3	o
15	+1	ハードディフェンス	エナジーフォース	コンボガード	1.0	1.0	1.0	3	3	p
11	+1	ハードディフェンス	グランドスラム	コンボガード	1.0	1.0	1.0	3	3	p
8	+3	アップチェイン	コンボジャンプ	コンボエアスライド	1.0	1.0	1.0	5	4	q
9	+3	コンボアップ	コンボジャンプ	コンボエアスライド	1.0	1.0	1.0	5	4	q
9	+1	ハードディフェンス	ロングチェイン	ハートボーナス	1.0	1.0	1.0	5	3	r
9	+1	ハードディフェンス	コンボジャンプ	コンボガード	1.0	1.0	1.0	5	3	r
13	+1	ハードディフェンス	コンボジャンプ	コンボガード	1.1	1.0	1.0	5	3	r
12	+1	ハードディフェンス	ロングチェイン	ハートボーナス	1.2	1.0	1.0	5	3	r
11	+5	グランドスラム	クリティカルアップ	ラストリーヴ	1.0	1.0	1.0	5	4	s
12	+1	グランドスラム	クリティカルアップ	ラストリーヴ	1.0	1.0	1.0	5	4	s
19	+4	コンボアップ	アップチェイン	ハートボーナス	1.0	1.0	1.0	5	2	a
4	+1	ハードディフェンス	—	—	1.0	1.0	1.0	2	3	t
9	+1	ハートボーナス	ラストリーヴ	—	1.0	1.0	1.0	3	3	d

マールーシャ コンボリスト

技名一覧

- あ[地]左振り
- い[地]右振り
- う[地]突進打ち上げ
- え[地]前跳ね振り下ろし
- お[地]上昇振り上げ
- か[地]2回転振り
- き[地]上投げ左振り
- く[地]前進斜め下振り
- け[地]前跳ね横回転振り
- ア[空]上昇振り上げ
- イ[空]2回転振り
- ウ[空]斜め回転振り下ろし
- エ[空]右振り
- オ[空]上投げ左振り
- カ[空]左振り

パネル名		段数	1	2	3	4	5	6	7
a (パネルなし時) ゼロギア⑤	地上	Ⓐ	あ 0.63	い 0.63	う 0.75	え 1.5			
	地上	Ⓨ				お 0.75	か 0.5 / 1.13		
	空中	Ⓐ	ア 0.75	イ 0.5 / 1.13					
b スキルギア スキルギア+②	地上	Ⓐ	お 0.5	き 0.5 / 0.88	き 0.5 / 1.5				
	空中	Ⓐ	ウ 1.0						
c テックギア③ テックギア+③	地上	Ⓐ	お 0.5	き 0.5 / 0.88	き 0.5 / 1.5				
	空中	Ⓐ	エ 0.75	ウ 1.0					
d デュアルギア④ デュアルギア+④ ミステリーギア③	地上	Ⓐ	お 0.5	き 0.5 / 0.88	き 0.5 / 1.5				
	空中	Ⓐ	エ 0.75	ウ 1.0	ウ 1.0				
e デュアルギア++⑤	地上	Ⓐ	お 0.5	き 0.5 / 0.88	お 0.5	き 0.5 / 1.5			
	空中	Ⓐ	エ 0.75	ウ 1.0	ウ 1.0				
f アームドギア アームドギア+②	地上	Ⓐ	く 0.63	い 0.63	き 0.5 / 1.5				
	空中	Ⓐ	ア 0.75	イ 0.5 / 1.13					
g クロノギア③ クロノギア+③	地上	Ⓐ	く 0.63	い 0.63	く 0.63	い 0.63	き 0.5 / 1.5		
	空中	Ⓐ	ア 0.75	イ 0.5 / 1.13					
h ファントムギア④ ファントムギア+④	地上	Ⓐ	く 0.63	い 0.63	く 0.63	い 0.63	き 0.5 / 1.5		
	空中	Ⓐ	ア 0.75	ア 0.75	イ 0.5 / 1.13				
i ファントムギア++⑤	地上	Ⓐ	く 0.63	い 0.63	く 0.63	い 0.63	く 0.63	い 0.63	き 0.5 / 1.5
	空中	Ⓐ	ア 0.75	ア 0.75	イ 0.5 / 1.13				
j クライムギア③ クライムギア+③ エレガントギア④ エレガントギア+④	地上	Ⓐ	あ 0.63	い 0.63	う 0.75	え 1.5			
	空中	Ⓐ	ウ 1.5						
k ワイルドギア③ ワイルドギア+③	地上	Ⓐ	あ 0.63	い 0.63	う 0.75	え 1.5			
	地上	Ⓨ				オ 0.5 / 1.13			
	空中	Ⓐ	ア 0.75	エ 0.75	オ 0.5 / 1.13				

※(黄)……クリティカルヒットする　(緑)……敵をひるませやすい　(赤枠)……『ガードカウンター』『エアリベンジ』で出る技

パネル名	段数	1	2	3	4	5	6	7
l オミナスギア④ オミナスギア+④	地上 Ⓐ	あ 0.63	い 0.63	う 0.75	え 1.5			
	地上 Ⓨ				オ 0.5 / 1.13			
	空中 Ⓐ	ア 0.75	エ 0.75	ア 0.75	エ 0.75	オ 0.5 / 1.13		
m ブレイブギア② ブレイブギア+②	地上 Ⓐ	く 0.63	く 0.63	け 1.5				
	空中 Ⓐ	エ 0.75	カ 0.75	オ 0.5 / 1.5				
	空中 Ⓨ			ウ 1.5				
n フィアレスギア③ フィアレスギア+③ グローリィギア④ グローリィギア+④	地上 Ⓐ	あ 0.63	い 0.63	あ 0.63	い 0.63	け 1.5		
	空中 Ⓐ	エ 0.75	カ 0.75	イ 0.5 / 1.13				
o クライシスギア⑤ クライシスギア+⑤ オメガギア⑥ オメガギア+⑥	地上 Ⓐ	く 0.63	い 0.63	お 0.5	き 0.5 / 0.88	き 0.5 / 0.88	き 0.5 / 1.5	
	空中 Ⓐ	ア 0.75	エ 0.75	オ 0.5 / 1.13				
p ハザードギア⑤ ハザードギア+⑤	地上 Ⓐ	け 0.88	い 0.5	か 0.5 / 1.13				
	空中 Ⓐ	エ 0.75	カ 0.75	イ 0.5 / 1.13				
q レイジングギア⑤ レイジングギア+⑤	地上 Ⓐ	く 0.63	い 0.63	お 0.5	き 0.5 / 0.88	き 0.5 / 1.5		
	空中 Ⓐ	ア 0.75	エ 0.75	ア 0.75	オ 0.5 / 1.13			
r ヴァリアントギア⑤ ヴァリアントギア+⑤ アルティメットギア⑥ アルティメットギア+⑥	地上 Ⓐ	け 0.88	い 0.5	あ 0.5	い 0.63	か 0.5 / 1.13		
	空中 Ⓐ	エ 0.75	カ 0.75	イ 0.5 / 1.13				
s パンドラギア⑤ パンドラギア+⑤	地上 Ⓐ	い 0.63	う 0.5	え 1.5				
	地上 Ⓨ			お 0.5	き 0.5 / 0.88	き 0.5 / 1.5		
	空中 Ⓐ	カ 0.75	ウ 1.5					
	空中 Ⓨ		ア 0.5	オ 0.5 / 0.88	オ 0.5 / 1.5			
t カジュアルギア②	地上 Ⓐ	く 0.63	け 1.5					
	空中 Ⓐ	エ 0.75	カ 0.75	オ 0.5 / 1.5				
	空中 Ⓨ			ウ 1.5				

マールーシャのリミットブレイクの花びらが舞う攻撃(→P.92)で確実に倒せる敵

- シャドウ(※1)
- メガシャドウ
- イエローオペラ
- スカーレットタンゴ
- グレイカプリス
- ストライプアリア
- サファイアエレジー
- ピンクコンチェルト
- ターコイズマーチ
- ウィードプラント
- ファイアプラント
- ブリザドプラント
- ポイズンプラント
- ポセッサー
- マッシブポセッサー
- バルクベンダー
- レアベンダー
- サーヴィランス
- ガーディアン
- ミニッツボム
- スケートボム
- ストームボム
- デトネーター
- サージェント
- ソルジャー
- ラウドネス
- フレアノート
- バブルビート
- バリアマスター
- シャドウブロック
- マッドドッグ
- バイティングドッグ
- シンバルモンキー
- トリックモンキー
- アイスキューブ
- スノークリスタル
- エイミングキャノン
- アイスキャノン
- トレードランチャー
- クリープワーム
- リアゴースト
- ダスク
- サムライ
- ????(触手)

※1……ダークフォロワーが召喚したシャドウをのぞく



“非情の妖姫”
ラクシーヌ



使用武器	ナイフ
属性	雷(帯電)

高飛車でワガママな、機関初の女性メンバー。自分以外の者を徹底的に見くだし、誰に対しても容赦のない言葉を浴びせる。一方、自身のプライドを傷つけられることは許せないなど、自尊心は強い。マールーシャたちとともに、忘却の城に派遣される。

機関員No.
XII

本来の名前
(現時点では不明)



⬆勝手な思いつきからキーブレードの使用を禁じるなど、わざとロクサスを困らせて楽しむ。



リミットブレイク
ボルティックラッシュ

VOICE
勝てると思ってるワケ?
いい加減、目ざわりよ!

ファーストリミットではコンボで攻撃を連発することが可能で、ファイナルリミットでは高速で突進する技が使える。どちらの技も移動距離が長いので、Ⓐボタン連打で攻撃すればいい。

ファーストリミット

攻撃	威力補正
武器振り	0.5
	0.5



ファイナルリミット

攻撃	威力補正
突進	1.82



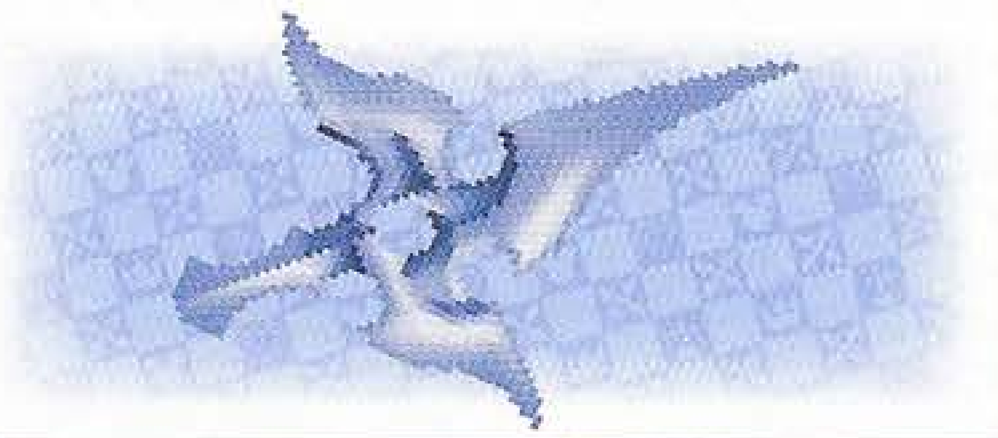
『ボルティックラッシュ』の性質

ファーストリミット

- Ⓐボタンを押すと、ターゲットに突進しながら両手の武器を1回ずつ振る
- 攻撃は何度でもコンボで出せる
- コンボで出す攻撃の動作は1～3段目のくり返しで、いずれも威力補正は同じ

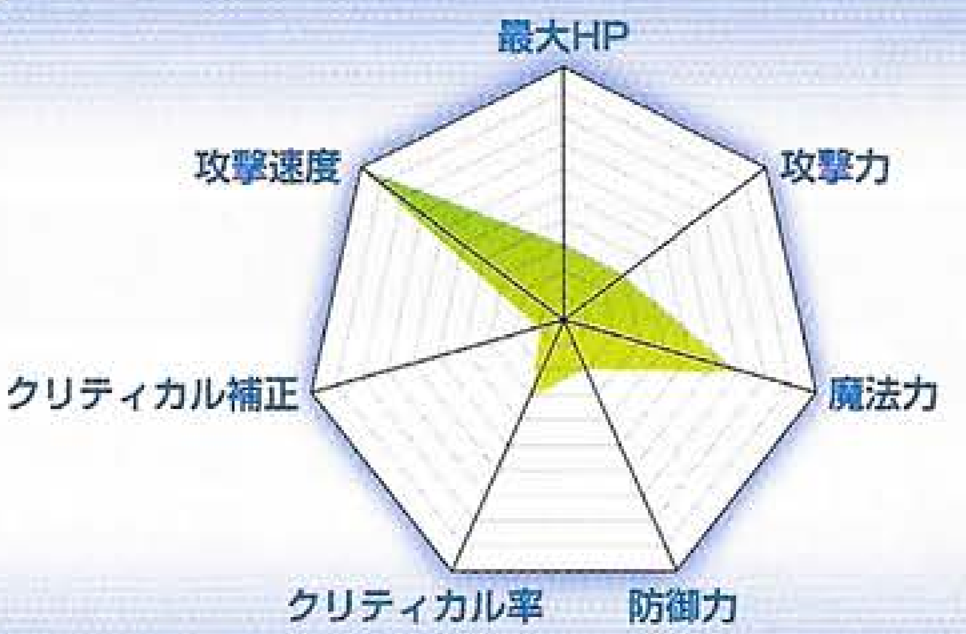
ファイナルリミット

- Ⓐボタンを押すと、宙返りで後退したあとターゲットに突進する。突進はターゲットの位置を少し通りすぎてから止まる



※▮……敵をひるませやすい

ラクシーヌ ステータス



➡ステータスが全体的に低いなか、魔法力が高く、攻撃速度も抜群。これらで短所をカバーしていきたいところ。

レベル	最大HP	攻撃力	魔法力	防御力	クリティカル率	クリティカル補正
1	59	9	34	5	2	5
2	62	9	39	6	2	5
3	65	11	42	8	2	5
4	67	11	43	9	2	5
5	70	12	45	10	2	6
6	73	13	46	11	2	6
7	76	14	49	12	2	6
8	79	14	51	14	2	6
9	82	14	52	15	2	6
10	85	16	54	16	2	6
11	87	16	57	17	2	6
12	90	17	57	19	2	6
13	93	17	60	20	2	6
14	96	19	63	21	2	6
15	99	19	64	22	2	7
16	102	19	66	23	2	7
17	104	20	69	25	2	7
18	107	21	69	26	2	7
19	110	22	72	27	2	7
20	113	22	75	28	2	7
21	116	23	76	29	2	7
22	119	24	78	31	2	7
23	122	24	81	32	2	7
24	124	25	81	33	2	7
25	127	26	84	34	2	8
26	130	27	85	36	2	8
27	133	27	88	37	2	8
28	136	28	90	38	2	8
29	139	29	91	39	2	8
30	142	29	94	40	2	8
31	144	30	96	42	2	8
32	147	31	97	43	2	8
33	150	32	100	44	2	8
34	153	32	102	45	2	8
35	156	33	103	46	2	9
36	159	34	106	48	2	9
37	161	34	108	49	2	9
38	164	35	109	50	2	9
39	167	36	112	51	2	9
40	170	37	114	53	2	9

レベル	最大HP	攻撃力	魔法力	防御力	クリティカル率	クリティカル補正
41	173	37	115	54	2	9
42	176	38	118	55	2	9
43	179	39	120	56	2	9
44	181	39	121	57	2	9
45	184	40	124	59	2	10
46	187	41	125	60	2	10
47	190	42	127	61	2	10
48	193	42	130	62	2	10
49	196	43	131	63	2	10
50	199	44	133	65	2	10
51	201	44	136	66	2	10
52	204	45	137	67	2	10
53	207	46	139	68	2	10
54	210	47	142	70	2	10
55	213	47	143	71	2	11
56	216	48	145	72	2	11
57	218	49	148	73	2	11
58	221	49	149	74	2	11
59	224	50	151	76	2	11
60	227	51	154	77	2	11
61	230	52	155	78	2	11
62	233	52	157	79	2	11
63	236	53	160	81	2	11
64	238	54	161	82	2	11
65	241	54	163	83	2	12
66	244	55	164	84	2	12
67	247	56	167	85	2	12
68	250	57	169	87	2	12
69	253	57	170	88	2	12
70	256	58	173	89	2	12

レベル	最大HP	攻撃力	魔法力	防御力	クリティカル率	クリティカル補正
71	258	59	175	90	2	12
72	261	59	176	91	2	12
73	264	60	179	93	2	12
74	267	61	181	94	2	12
75	270	62	182	95	2	13
76	273	62	185	96	2	13
77	275	63	187	98	2	13
78	278	64	188	99	2	13
79	281	64	191	100	2	13
80	284	65	193	101	2	13
81	287	66	194	102	2	13
82	290	67	197	104	2	13
83	293	67	199	105	2	13
84	295	68	200	106	2	13
85	298	69	203	107	2	14
86	301	69	204	108	2	14
87	304	70	206	110	2	14
88	307	71	209	111	2	14
89	310	72	210	112	2	14
90	313	72	212	113	2	14
91	315	73	215	115	2	14
92	318	74	216	116	2	14
93	321	74	218	117	2	14
94	324	75	221	118	2	14
95	327	76	222	119	2	15
96	330	77	224	121	2	15
97	332	77	227	122	2	15
98	335	78	228	123	2	15
99	338	79	230	124	2	15
100	341	79	233	125	2	15

ラクシーヌの戦いかた 魔法の破壊力と手数の多さで敵を圧倒する

高い魔法力を活かし、積極的に魔法で攻めていくのが基本。コンボは攻撃回数が多いものの威力が小さいので、クリティカルヒットする攻撃が多く出る武器を使うといい。可能なら、『コンボアップ』『クリティカルアップ』などのアビリティを利用し、一撃あたりの威力を上げよう。



⬅接近戦になりがちなので敵をひるませやすい攻撃がすぐに出る武器も役立つ。

オススメの武器パネル

パネル	解説
デュアルギア+④ デュアルギア++⑤	動作がとても速い。コンボ数が多いうえに『コンボアップ』を追加可能
ファントムギア各種 レイジングギア各種	アビリティユニットⓁ1枚で『マジックガッツ』を追加できる。魔法力も高いので、魔法での攻撃に便利
オメガギア各種	攻撃力が高く、コンボ数も多い。コンボに役立つアビリティを追加可能
ヴァリアントギア各種 アルティメットギア各種	攻撃力と動作速度にすぐれ、クリティカルヒットする攻撃や敵をひるませやすい攻撃も多く出せる
パンドラギア各種	各ステータスが高くなる。『コンボアップ』を追加することも可能

ラクシーヌ 武器リスト

武器	必要なパネル	攻撃力		魔法力		防御力		クリティカル率	
		本体	ユニット	本体	ユニット	本体	ユニット	本体	ユニット
トランシャン	(パネルなし)	15	—	0	—	0	—	0	—
オラージュ	スキルギア	20	—	0	—	0	—	3	—
オラージュ+	スキルギア+②	22	+1	0	+1	0	+1	4	+1
トゥルビオン	テックギア③	40	+1	0	+1	0	+1	6	+2
トゥルビオン+	テックギア+③	50	+1	0	+1	0	+1	8	+2
タンペート	デュアルギア④	40	+1	0	+1	0	+1	9	+2
タンペート+	デュアルギア+④	50	+1	0	+1	0	+1	12	+2
タンペート++	デュアルギア++⑤	76	+1	0	+1	0	+1	12	+5
カルマン	アームドギア	24	—	12	—	0	—	2	—
カルマン+	アームドギア+②	32	+1	15	+1	0	+1	2	+1
メテオール	クロノギア③	41	+1	18	+2	0	+1	4	+1
メテオール+	クロノギア+③	48	+1	25	+2	0	+1	4	+1
エトワール	ファントムギア④	60	+1	29	+2	0	+1	8	+1
エトワール+	ファントムギア+④	70	+1	36	+2	0	+1	6	+1
エトワール++	ファントムギア++⑤	80	+1	39	+5	0	+1	6	+1
イレギュリエ	クライムギア③	36	+2	0	+1	2	+1	4	+1
イレギュリエ+	クライムギア+③	46	+2	0	+1	2	+1	0	+1
ディソナンス	エレガントギア④	68	+2	0	+1	3	+1	0	+1
ディソナンス+	エレガントギア+④	87	+2	0	+1	3	+1	6	+1
エリュプシオン	ワイルドギア③	30	+1	0	+1	4	+2	2	+1
エリュプシオン+	ワイルドギア+③	48	+1	0	+1	4	+2	2	+1
ソレイユ・クーシャン	オミナスギア④	72	+1	0	+1	6	+2	3	+1
ソレイユ・クーシャン+	オミナスギア+④	90	+1	0	+1	6	+2	3	+1
アンディゴ	ブレイブギア②	34	+1	0	+1	0	+1	2	+1
アンディゴ+	ブレイブギア+②	36	+1	0	+1	0	+1	2	+1
ヴァーグ	フィアレスギア③	22	+1	0	+1	0	+1	4	+1
ヴァーグ+	フィアレスギア+③	27	+1	0	+1	0	+1	4	+1
デリューズ	グローリィギア④	35	+1	0	+1	0	+1	6	+1
デリューズ+	グローリィギア+④	40	+1	0	+1	0	+1	6	+1
ラファール	クライシスギア⑤	55	+1	0	+1	0	+1	8	+3
ラファール+	クライシスギア+⑤	62	+1	0	+1	0	+1	8	+3
ティフォン	オメガギア⑥	73	+1	0	+1	0	+1	10	+3
ティフォン+	オメガギア+⑥	103	+1	0	+1	0	+1	10	+3
エクスティルペ	ハザードギア⑤	84	+1	37	+3	0	+1	8	+1
エクスティルペ+	ハザードギア+⑤	96	+1	45	+3	0	+1	8	+1
クロワ・デュ・シュド	レイジングギア⑤	88	+1	34	+3	0	+3	8	+1
クロワ・デュ・シュド+	レイジングギア+⑤	93	+1	37	+3	0	+3	8	+1
リュミヌーズ	ヴァリアントギア⑤	64	+1	6	+1	0	+3	8	+3
リュミヌーズ+	ヴァリアントギア+⑤	67	+1	7	+1	0	+3	8	+3
クレール・ドゥ・リュヌ	アルティメットギア⑥	90	+1	15	+1	0	+3	10	+3
クレール・ドゥ・リュヌ+	アルティメットギア+⑥	94	+1	16	+1	0	+3	10	+3
ヴォル・ドゥ・ニュイ	パンドラギア⑤(※1)	92	+5	30	+5	0	+5	10	+5
ヴォル・ドゥ・ニュイ+	パンドラギア+⑤	125	+1	34	+1	0	+1	10	+1
エクレール	ゼロギア⑤	124	+4	30	+4	0	+4	10	+4
リベリュール	カジュアルギア②	36	+1	0	+1	0	+1	0	+1
アンプール	ミステリーギア③	90	+1	0	+1	0	+1	0	+1

※1……セット時にアビリティ『リスキーコンボ』が追加される

クリティカル補正		アビリティ			動作	接近速度		コンボ		
本体	ユニット	ユニット×1	ユニット×2	ユニット×3	速度	地上	空中	地上	空中	パターン
2	—	—	—	—	1.0	1.0	1.0	3	3	a
2	—	—	—	—	1.1	1.0	1.0	3	3	b
2	+1	コンボジャンプ	—	—	1.1	1.0	1.0	3	3	b
3	+1	コンボジャンプ	コンボアップ	—	1.1	1.0	1.0	4	3	c
4	+1	コンボジャンプ	アップチェイン	—	1.1	1.0	1.0	4	3	c
6	+1	コンボジャンプ	アップチェイン	ロングチェイン	1.2	1.0	1.0	4	3	c
7	+1	コンボジャンプ	コンボアップ	クリティカルアップ	1.2	1.0	1.0	4	3	c
8	+0	コンボアップ	アップチェイン	コンボジャンプ	1.2	1.0	1.0	5	3	d
3	—	—	—	—	1.0	1.0	1.0	3	2	e
5	+1	サンダーパワー	—	—	1.0	1.0	1.0	3	2	e
4	+1	マジックガッツ	サンダーパワー	—	1.0	1.0	1.0	4	2	f
6	+1	サンダーパワー	ファイアパワー	—	1.0	1.0	1.0	4	2	f
11	+1	マジックガッツ	サンダーパワー	ファイナルマジック	1.0	1.0	1.0	4	3	g
6	+1	マジックガッツ	サンダーパワー	エアロパワー	1.0	1.0	1.0	4	3	g
9	+1	マジックガッツ	サンダーパワー	マジックストライク	1.0	1.0	1.0	4	3	g
5	+1	ストライカー	コンボアップ	—	1.0	1.0	1.0	3	3	h
4	+1	ストライカー	アップチェイン	—	1.0	1.0	1.0	3	3	h
5	+1	ストライカー	グランドスラム	コンボガード	1.0	1.0	1.0	3	3	i
5	+1	コンボアップ	アップチェイン	コンボガード	1.0	1.0	1.0	3	3	i
4	+1	アップチェイン	ハードディフェンス	—	1.0	1.0	1.0	5	3	j
3	+1	ロングチェイン	ハードディフェンス	—	1.0	1.0	1.0	6	3	k
5	+1	ディフェンダー	ロングチェイン	ハードディフェンス	1.0	1.0	1.0	7	3	l
6	+1	ディフェンダー	アップチェイン	ハードディフェンス	1.0	1.0	1.0	7	3	l
4	+1	コンボジャンプ	—	—	1.0	1.0	1.0	4	2	m
5	+1	コンボジャンプ	—	—	1.0	1.0	1.0	4	2	m
5	+2	コンボジャンプ	コンボアップ	—	1.0	1.0	1.0	5	3	n
5	+2	コンボジャンプ	アップチェイン	—	1.0	1.0	1.0	5	3	n
8	+2	コンボジャンプ	アップチェイン	コンボエアスライド	1.0	1.0	1.0	5	4	o
9	+2	コンボジャンプ	コンボアップ	コンボエアスライド	1.0	1.0	1.0	5	4	o
8	+3	コンボジャンプ	コンボエアスライド	コンボアップ	1.0	1.0	1.0	5	3	p
9	+3	コンボジャンプ	コンボエアスライド	アップチェイン	1.0	1.0	1.0	5	3	p
13	+3	コンボジャンプ	コンボエアスライド	クリティカルアップ	1.0	1.0	1.0	5	4	q
12	+3	コンボアップ	アップチェイン	クリティカルアップ	1.0	1.0	1.0	5	4	q
12	+3	コンボジャンプ	サンダーパワー	エアロパワー	1.0	1.0	1.0	4	3	r
10	+3	コンボエアスライド	サンダーパワー	エアロパワー	1.0	1.0	1.0	4	3	r
8	+1	マジックガッツ	サンダーパワー	エアロパワー	1.0	1.0	1.0	3	3	s
9	+1	マジックガッツ	サンダーパワー	ファイアパワー	1.0	1.0	1.0	3	3	s
9	+1	コンボジャンプ	アップチェイン	ロングチェイン	1.2	1.0	1.0	4	3	t
9	+1	ハードディフェンス	アップチェイン	ロングチェイン	1.2	1.0	1.0	4	3	t
13	+1	ハードディフェンス	ロングチェイン	ハートボーナス	1.2	1.0	1.0	5	3	u
12	+1	コンボジャンプ	ロングチェイン	ハートボーナス	1.2	1.0	1.0	5	3	u
11	+5	コンボアップ	アップチェイン	ロングチェイン	1.0	1.0	1.0	4	3	v
12	+1	コンボアップ	アップチェイン	ロングチェイン	1.0	1.0	1.0	4	3	v
19	+4	コンボジャンプ	コンボエアスライド	サンダーパワー	1.0	1.0	1.0	3	3	a
4	+1	コンボエアスライド	—	—	1.0	1.0	1.0	4	3	v
9	+1	サンダーパワー	ファイアパワー	—	1.0	1.0	1.0	4	3	v



ラクシーヌ コンボリスト①

技名一覧

- あ[地]前進二刀振り
- い[地]横2回転振り
- う[地]突進振り上げ
- え[地]きりもみ突進振り
- お[地]二刀振り上げ
- か[地]縦回転打ち上げ
- き[地]縦2回転振り下ろし
- ア[空]宙返り斜め下投げ
- イ[空]振り上げ
- ウ[空]交差振り下ろし
- エ[空]縦2回転振り下ろし
- オ[空]縦回転打ち上げ
- カ[空]縦回転振り垂直落下
- キ[空]二刀3連続振り

パネル名			1	2	3	4	5	6	7
a (パネルなし時) ゼロギア⑤	地上	Ⓐ	あ 0.5 / 0.5	あ 0.5 / 0.5	い 0.5 / 1.0				
	地上	Ⓨ		ア 0.75×4	ア 0.75×4				
	空中	Ⓐ	イ 0.63	ウ 0.75	エ 0.5 / 0.5 / 1.0				
	空中	Ⓨ		ア 0.75×4	ア 0.75×4				
b スキルギア スキルギア+②	地上	Ⓐ	う 0.75	あ 0.25 / 0.25	え 0.5 / 0.5 / 1.0				
	空中	Ⓐ	イ 0.63	ウ 0.75	エ 0.5 / 0.5 / 1.0				
c テックギア③ テックギア+③ デュアルギア④ デュアルギア+④	地上	Ⓐ	う 0.75	あ 0.25 / 0.25	あ 0.25 / 0.25	え 0.5 / 0.5 / 1.0			
	空中	Ⓐ	イ 0.63	ウ 0.75	エ 0.5 / 0.5 / 1.0				
d デュアルギア++⑤	地上	Ⓐ	う 0.75	あ 0.25 / 0.25	あ 0.25 / 0.25	あ 0.25 / 0.25	え 0.5 / 0.5 / 1.0		
	空中	Ⓐ	イ 0.63	ウ 0.75	エ 0.5 / 0.5 / 1.0				
e アームドギア アームドギア+②	地上	Ⓐ	う 0.63	お 0.5 / 0.5	い 0.5 / 1.0				
	空中	Ⓐ	エ 0.5 / 0.5 / 0.75	エ 0.5 / 0.5 / 1.0					
f クロノギア③ クロノギア+③	地上	Ⓐ	う 0.63	お 0.5 / 0.5	オ 0.5	い 0.5 / 1.0			
	空中	Ⓐ	エ 0.5 / 0.5 / 0.75	エ 0.5 / 0.5 / 1.0					
g ファントムギア④ ファントムギア+④ ファントムギア++⑤	地上	Ⓐ	う 0.63	お 0.5 / 0.5	オ 0.5	い 0.5 / 1.0			
	空中	Ⓐ	エ 0.5 / 0.5 / 0.75	エ 0.5 / 0.5 / 0.75	エ 0.5 / 0.5 / 1.0				

※▮……クリティカルヒットする ▮……敵をひるませやすい □……『ガードカウンター』『エアリベンジ』で出る技

パネル名	段数	1	2	3	4	5	6	7
h クライムギア③ クライムギア+③	地上 Ⓐ	あ 0.5 / 0.5	あ 0.5 / 0.5	い 0.5 / 1.0				
	地上 Ⓨ			カ 0.88 / 1.5				
	空中 Ⓐ	イ 0.63	ウ 0.75	カ 0.75 / 1.25				
i エレガントギア④ エレガントギア+④	地上 Ⓐ	い 0.5 / 0.5	オ 0.75	え 0.63 / 0.63 / 1.0				
	空中 Ⓐ	イ 0.63	ウ 0.75	カ 0.75 / 1.25				
j ワイルドギア③	地上 Ⓐ	あ 0.25 / 0.25	あ 0.25 / 0.25	い 0.5 / 1.0	い 0.38 / 1.0	い 0.38 / 1.0		
	地上 Ⓨ		ア 0.75×4	ア 0.75×4				
	空中 Ⓐ	イ 0.63	ウ 0.75	エ 0.5 / 0.5 / 1.0				
	空中 Ⓨ		ア 0.75×4	ア 0.75×4				
k ワイルドギア+③	地上 Ⓐ	あ 0.25 / 0.25	あ 0.25 / 0.25	い 0.5 / 1.0	い 0.38 / 1.0	い 0.38 / 1.0	い 0.38 / 1.0	
	地上 Ⓨ		ア 0.75×4	ア 0.75×4				
	空中 Ⓐ	イ 0.63	ウ 0.75	エ 0.5 / 0.5 / 1.0				
	空中 Ⓨ		ア 0.75×4	ア 0.75×4				
l オミナスギア④ オミナスギア+④	地上 Ⓐ	あ 0.25 / 0.25	あ 0.25 / 0.25	い 0.5 / 1.0	い 0.38 / 1.0	い 0.38 / 1.0	い 0.38 / 1.0	い 0.38 / 1.0
	地上 Ⓨ		ア 0.75×4	ア 0.75×4				
	空中 Ⓐ	イ 0.63	ウ 0.75	エ 0.5 / 0.5 / 1.0				
	空中 Ⓨ		ア 0.75×4	ア 0.75×4				
m ブレイブギア② ブレイブギア+②	地上 Ⓐ	あ 0.25 / 0.25	い 0.5 / 1.0					
	地上 Ⓨ		か 0.5	か 0.5	き 0.5 / 0.5 / 0.75			
	空中 Ⓐ	キ 0.5 / 0.5 / 0.5	エ 0.5 / 0.5 / 0.75					

INDEX

ラクシーヌ コンボリスト②

技名一覧

- あ[地]前進二刀振り
- い[地]横2回転振り
- う[地]突進振り上げ
- え[地]きりもみ突進振り
- お[地]二刀振り上げ
- か[地]縦回転打ち上げ
- き[地]縦2回転振り下ろし
- ア[空]宙返り斜め下投げ
- イ[空]振り上げ
- ウ[空]交差振り下ろし
- エ[空]縦2回転振り下ろし
- オ[空]縦回転打ち上げ
- カ[空]縦回転振り垂直落下
- キ[空]二刀3連続振り

パネル名		段数	1	2	3	4	5	6	7
n フィアレスギア③ フィアレスギア+③	地上	Ⓐ	あ 0.25 / 0.25	あ 0.25 / 0.25	い 0.5 / 1.0				
	地上	Ⓨ			か 0.5	か 0.5	き 0.5 / 0.5 / 0.75		
	空中	Ⓐ	キ 0.5 / 0.5 / 0.5	エ 0.5 / 0.5 / 0.75	エ 0.5 / 0.5 / 0.75				
o グローリィギア④ グローリィギア+④	地上	Ⓐ	あ 0.25 / 0.25	あ 0.25 / 0.25	い 0.5 / 1.0				
	地上	Ⓨ			か 0.5	か 0.5	き 0.5 / 0.5 / 0.75		
	空中	Ⓐ	キ 0.5 / 0.5 / 0.5	エ 0.5 / 0.5 / 0.75	エ 0.5 / 0.5 / 0.75	エ 0.5 / 0.5 / 0.75			
p クライシスギア⑤ クライシスギア+⑤	地上	Ⓐ	い 0.38 / 0.38	い 0.38 / 0.38	い 0.38 / 0.38	か 0.75	え 1.0 / 1.25		
	空中	Ⓐ	キ 0.5 / 0.5 / 0.5	エ 0.5 / 0.5 / 0.75	エ 0.5 / 0.5 / 0.75				
q オメガギア⑥ オメガギア+⑥	地上	Ⓐ	い 0.38 / 0.38	い 0.38 / 0.38	い 0.38 / 0.38	か 0.75	え 1.0 / 1.25		
	空中	Ⓐ	キ 0.5 / 0.5 / 0.5	エ 0.5 / 0.5 / 0.75	エ 0.5 / 0.5 / 0.75	エ 0.5 / 0.5 / 0.75			
r ハザードギア⑤ ハザードギア+⑤	地上	Ⓐ	い 0.38 / 0.38	い 0.38 / 0.38	か 0.75	え 1.0 / 1.25			
	空中	Ⓐ	キ 0.5 / 0.5 / 0.5	エ 0.5 / 0.5 / 0.75	エ 0.5 / 0.5 / 0.75				
s レイジングギア⑤ レイジングギア+⑤	地上	Ⓐ	い 0.38 / 0.38	オ 0.75	ア 0.75×4				
	地上	Ⓨ		ア 0.75×4					
	空中	Ⓐ	イ 0.63	ウ 0.75	エ 0.5 / 0.5 / 1.0				
	空中	Ⓨ		ア 0.75×4	ア 0.75×4				

※▮……クリティカルヒットする ▮……敵をひるませやすい □……『ガードカウンター』『エアリベンジ』で出る技

パネル名	段数	1	2	3	4	5	6	7
t ヴァリアントギア⑤ ヴァリアントギア+⑤	地上 Ⓐ	い 0.38 / 0.38	い 0.38 / 0.38	オ 0.75	ア 0.75×4			
	地上 Ⓨ		ア 0.75×4	ア 0.75×4				
	空中 Ⓐ	イ 0.63	ウ 0.75	エ 0.5 / 0.5 / 1.0				
	空中 Ⓨ		ア 0.75×4	ア 0.75×4				
u アルティメットギア⑥ アルティメットギア+⑥	地上 Ⓐ	い 0.38 / 0.38	い 0.38 / 0.38	い 0.38 / 0.38	オ 0.75	ア 0.75×4		
	地上 Ⓨ		ア 0.75×4	ア 0.75×4	ア 0.75×4			
	空中 Ⓐ	イ 0.63	ウ 0.75	エ 0.5 / 0.5 / 1.0				
	空中 Ⓨ		ア 0.75×4	ア 0.75×4				
v パンドラギア⑤ パンドラギア+⑤ カジュアルギア② ミステリーギア③	地上 Ⓐ	あ 0.5 / 0.5	あ 0.5 / 0.5	い 0.5 / 1.0				
	地上 Ⓨ			か 0.75	き 0.5 / 0.5 / 1.0			
	空中 Ⓐ	イ 0.63	ウ 0.75	エ 0.5 / 0.5 / 1.0				



い [地] 横2回転振り



え [地] きりもみ突進振り



ア [空] 宙返り斜め下投げ



エ [空] 縦2回転振り下ろし



オ [空] 縦回転打ち上げ



カ [空] 縦回転振り垂直落下



リク

※DAY 172で階級「エージェント」を得ると使用可能



使用武器	剣
属性	──

光の勇者ソラの親友。記憶を失ったソラを救う手段を求め、XIII機関員と同じコートをまとって世界を渡り歩く。かつて闇の探求者アンセムに身体を支配され、本来あつかえるはずのキーブレードを失ったが、現在は己のなかの闇を抑える方法をつかみつつある。



⬆ソラを助けるためだと信じてシオンと戦うが、彼女の悩みに理解を示すひと幕も。



リミットブレイク

ダークストローム

VOICE
あきらめるもんか！
オレは止められない！

武器を使ってすばやい攻撃をくり出す。ファーストリミットとファイナルリミットのどちらも威力は十分。敵が空中にいるときは、ジャンプしてから使うと当てやすい。

ファーストリミット

攻撃	威力補正
突進	1.69



ファイナルリミット

攻撃	威力補正
2連続振り	1.17
	1.17
突き	1.17×2



「ダークストローム」の性質

ファーストリミット

- Ⓐボタンを押すと、武器を正面に向けたままターゲットに突進する

ファイナルリミット

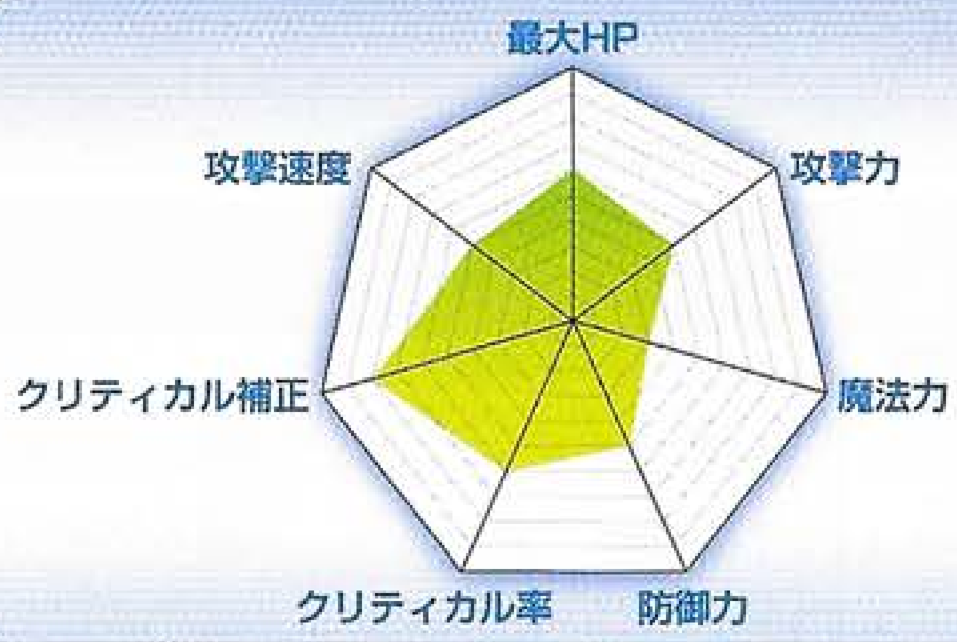
- Ⓐボタンを押すと、ターゲットに接近しながら武器で攻撃する
- 攻撃は3回までコンボで出せる。1～2段目では武器を2回連続で振り、3段目は前進しながら武器で突く

※▮……敵をひるませやすい

リク ステータス

レベル	最大HP	攻撃力	魔法力	防御力	クリティカル率	クリティカル補正
1	64	9	29	7	6	7
2	67	9	31	8	6	7
3	70	11	32	9	6	8
4	73	11	35	11	6	8
5	76	12	37	12	6	8
6	79	13	39	14	6	9
7	82	14	41	15	6	9
8	85	14	41	16	6	9
9	88	15	44	18	6	10
10	91	16	45	19	6	10
11	94	17	46	20	6	10
12	97	17	48	22	6	11
13	100	18	50	23	6	11
14	103	19	50	24	6	11
15	107	20	53	26	6	12
16	110	20	54	27	6	12
17	113	21	55	28	6	12
18	116	22	58	30	6	13
19	119	23	59	31	6	13
20	122	23	60	32	6	13
21	125	24	63	34	6	14
22	128	25	64	35	6	14
23	131	26	65	36	6	14
24	134	26	67	38	6	15
25	137	27	69	39	6	15
26	140	28	71	41	6	15
27	143	29	72	42	6	16
28	146	29	73	43	6	16
29	150	30	76	45	6	16
30	153	31	77	46	6	17
31	156	32	78	47	6	17
32	159	32	81	49	6	17
33	162	33	82	50	6	18
34	165	34	83	51	6	18
35	168	35	86	53	6	19
36	171	35	86	54	6	19
37	174	36	88	55	6	19
38	177	37	90	57	6	20
39	180	38	91	58	6	20
40	183	38	92	59	6	20

➡クリティカルヒットの確率と効果に影響するステータスが両方とも高い。欠点は、魔法力がやや低いことくらいだ。



レベル	最大HP	攻撃力	魔法力	防御力	クリティカル率	クリティカル補正
41	186	39	95	61	6	21
42	189	40	96	62	6	21
43	193	41	97	63	6	21
44	196	41	100	65	6	22
45	199	42	101	66	6	22
46	202	43	103	68	6	22
47	205	44	105	69	6	23
48	208	44	106	70	6	23
49	211	45	108	72	6	23
50	214	46	109	73	6	24
51	217	47	110	74	6	24
52	220	47	113	76	6	24
53	223	48	114	77	6	25
54	226	49	115	78	6	25
55	229	50	118	80	6	25
56	232	50	119	81	6	26
57	235	51	120	82	6	26
58	239	52	122	84	6	26
59	242	53	124	85	6	27
60	245	53	125	86	6	27
61	248	54	127	88	6	27
62	251	55	128	89	6	28
63	254	56	130	90	6	28
64	257	56	132	92	6	28
65	260	57	133	93	6	29
66	263	58	136	95	6	29
67	266	59	137	96	6	29
68	269	59	138	97	6	30
69	272	60	141	99	6	30
70	275	61	142	100	6	30

レベル	最大HP	攻撃力	魔法力	防御力	クリティカル率	クリティカル補正
71	278	62	143	101	6	31
72	282	62	145	103	6	31
73	285	63	147	104	6	31
74	288	64	148	105	6	32
75	291	65	150	107	6	32
76	294	65	151	108	6	32
77	297	66	152	109	6	33
78	300	67	155	111	6	33
79	303	68	156	112	6	33
80	306	68	157	113	6	34
81	309	69	160	115	6	34
82	312	70	161	116	6	34
83	315	71	162	117	6	35
84	318	71	164	119	6	35
85	321	72	166	120	6	36
86	325	73	168	122	6	36
87	328	74	169	123	6	36
88	331	74	170	124	6	37
89	334	75	173	126	6	37
90	337	76	174	127	6	37
91	340	77	175	128	6	38
92	343	77	178	130	6	38
93	346	78	179	131	6	38
94	349	79	180	132	6	39
95	352	80	183	134	6	39
96	355	80	184	135	6	39
97	358	81	185	136	6	40
98	361	82	187	138	6	40
99	364	83	188	139	6	40
100	368	83	190	140	6	41

リクの戦いかた クリティカルヒットを積極的に狙おう

魔法による攻撃は苦手なので、『たたかう』だけで戦えるよう、パネルとアビリティを駆使してクリティカル率とクリティカル補正を上げておきたい。パンドラギア各種かゼロギア⑤をセットし、クリティカルヒットする攻撃をコンボ中に何度も出せるようにしておくとなおいい。



⬅ゼロギア⑤での地上コンボなら、1段目でもクリティカルヒットを狙える。

オススメの武器パネル

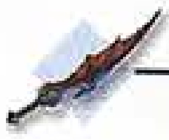
パネル	解説
オメガギア各種 アルティメットギア各種	各ステータスが大きく上がる。リンクエリアも広く、アビリティユニットⓁで攻撃面を強化可能
パンドラギア⑤	ユニットを利用すれば、魔法力、クリティカル率、クリティカル補正の上昇量が最高の武器パネルとなる
パンドラギア+⑤	アビリティユニットⓁをリンクするなら、『リスキーコンボ』が追加されないぶんパンドラギア⑤より役に立つ
ゼロギア⑤	地上コンボがすべてクリティカルヒットする攻撃なのが強み。さらにアビリティユニットⓁ3枚で『ライブリーパワー』を追加できる

リク コンボリスト P.126に掲載



リク 武器リスト

武器	必要なパネル	攻撃力		魔法力		防御力		クリティカル率	
		本体	ユニット	本体	ユニット	本体	ユニット	本体	ユニット
ソウルイーター	(パネルなし)	70	—	0	—	0	—	5	—
ソウルイーター	スキルギア	70	—	0	—	0	—	5	—
ソウルイーター	スキルギア+②	70	+1	0	+1	0	+1	5	+1
ソウルイーター	テックギア③	70	+2	0	+2	0	+2	5	+2
ソウルイーター	テックギア+③	70	+2	0	+2	0	+2	5	+2
ソウルイーター	デュアルギア④	70	+2	0	+2	0	+2	5	+2
ソウルイーター	デュアルギア+④	70	+2	0	+2	0	+2	5	+2
ソウルイーター+	デュアルギア++⑤	100	+3	15	+3	0	+3	7	+3
ソウルイーター	アームドギア	70	—	0	—	0	—	5	—
ソウルイーター	アームドギア+②	70	+1	0	+1	0	+1	5	+1
ソウルイーター	クロノギア③	70	+2	0	+2	0	+2	5	+2
ソウルイーター	クロノギア+③	70	+2	0	+2	0	+2	5	+2
ソウルイーター	ファントムギア④	70	+2	0	+2	0	+2	5	+2
ソウルイーター	ファントムギア+④	70	+2	0	+2	0	+2	5	+2
ソウルイーター	ファントムギア++⑤	70	+3	0	+3	0	+3	5	+3
ソウルイーター	クライムギア③	70	+2	0	+2	0	+2	5	+2
ソウルイーター	クライムギア+③	70	+2	0	+2	0	+2	5	+2
ソウルイーター	エレガントギア④	70	+2	0	+2	0	+2	5	+2
ソウルイーター	エレガントギア+④	70	+2	0	+2	0	+2	5	+2
ソウルイーター	ワイルドギア③	70	+2	0	+2	0	+2	5	+2
ソウルイーター	ワイルドギア+③	70	+2	0	+2	0	+2	5	+2
ソウルイーター	オミナスギア④	70	+2	0	+2	0	+2	5	+2
ソウルイーター	オミナスギア+④	70	+2	0	+2	0	+2	5	+2
ソウルイーター	ブレイブギア②	70	+1	0	+1	0	+1	5	+1
ソウルイーター	ブレイブギア+②	70	+1	0	+1	0	+1	5	+1
ソウルイーター	フィアレスギア③	70	+2	0	+2	0	+2	5	+2
ソウルイーター	フィアレスギア+③	70	+2	0	+2	0	+2	5	+2
ソウルイーター	グローリィギア④	70	+2	0	+2	0	+2	5	+2
ソウルイーター	グローリィギア+④	70	+2	0	+2	0	+2	5	+2
ソウルイーター+	クライシスギア⑤	100	+3	15	+3	0	+3	7	+3
ソウルイーター+	クライシスギア+⑤	100	+3	15	+3	0	+3	7	+3
ソウルイーター++	オメガギア⑥	120	+3	25	+3	0	+3	12	+3
ソウルイーター++	オメガギア+⑥	120	+3	25	+3	0	+3	12	+3
ソウルイーター	ハザードギア⑤	70	+3	0	+3	0	+3	5	+3
ソウルイーター	ハザードギア+⑤	70	+3	0	+3	0	+3	5	+3
ソウルイーター+	レイジングギア⑥	100	+3	15	+3	0	+3	7	+3
ソウルイーター+	レイジングギア+⑤	100	+3	15	+3	0	+3	7	+3
ソウルイーター++	ヴァリアントギア⑤	120	+3	25	+3	0	+3	12	+3
ソウルイーター++	ヴァリアントギア+⑤	120	+3	25	+3	0	+3	12	+3
ソウルイーター++	アルティメットギア⑥	120	+3	25	+3	0	+3	12	+3
ソウルイーター++	アルティメットギア+⑥	120	+3	25	+3	0	+3	12	+3
過ぎ去りし思い出	パンドラギア⑤(※1)	110	+5	30	+5	0	+5	10	+5
過ぎ去りし思い出+	パンドラギア+⑤	125	+1	30	+1	0	+1	10	+1
ウェイトゥザドーン	ゼロギア⑤	124	+4	30	+4	0	+4	10	+4
ソウルイーター	カジュアルギア②	70	+1	0	+1	0	+1	5	+1
ソウルイーター	ミステリーギア③	70	+2	0	+2	0	+2	5	+2






※1……セット時にアビリティ『リスキーコンボ』が追加される

クリティカル補正		アビリティ			動作	接近速度		コンボ		
本体	ユニット	ユニット×1	ユニット×2	ユニット×3	速度	地上	空中	地上	空中	パターン
7	—	—	—	—	1.0	1.13	1.13	6	3	a
7	—	—	—	—	1.0	1.13	1.13	6	3	a
7	+1	ストライカー	—	—	1.0	1.13	1.13	6	3	a
7	+2	ストライカー	グランドスラム	—	1.0	1.13	1.13	6	3	a
7	+2	ストライカー	グランドスラム	—	1.0	1.13	1.13	6	3	a
7	+2	ストライカー	グランドスラム	クリティカルアップ	1.0	1.13	1.13	6	3	a
7	+2	ストライカー	グランドスラム	クリティカルアップ	1.0	1.13	1.13	6	3	a
10	+3	ストライカー	グランドスラム	クリティカルアップ	1.0	1.13	1.13	6	3	a
7	—	—	—	—	1.0	1.13	1.13	6	3	a
7	+1	ストライカー	—	—	1.0	1.13	1.13	6	3	a
7	+2	ストライカー	グランドスラム	—	1.0	1.13	1.13	6	3	a
7	+2	ストライカー	グランドスラム	—	1.0	1.13	1.13	6	3	a
7	+2	ストライカー	グランドスラム	クリティカルアップ	1.0	1.13	1.13	6	3	a
7	+2	ストライカー	グランドスラム	クリティカルアップ	1.0	1.13	1.13	6	3	a
7	+3	ストライカー	グランドスラム	クリティカルアップ	1.0	1.13	1.13	6	3	a
7	+2	ストライカー	グランドスラム	—	1.0	1.13	1.13	6	3	a
7	+2	ストライカー	グランドスラム	—	1.0	1.13	1.13	6	3	a
7	+2	ストライカー	グランドスラム	クリティカルアップ	1.0	1.13	1.13	6	3	a
7	+2	ストライカー	グランドスラム	クリティカルアップ	1.0	1.13	1.13	6	3	a
7	+2	ストライカー	グランドスラム	—	1.0	1.13	1.13	6	3	a
7	+2	ストライカー	グランドスラム	—	1.0	1.13	1.13	6	3	a
7	+2	ストライカー	グランドスラム	クリティカルアップ	1.0	1.13	1.13	6	3	a
7	+2	ストライカー	グランドスラム	クリティカルアップ	1.0	1.13	1.13	6	3	a
7	+1	ストライカー	—	—	1.0	1.13	1.13	6	3	a
7	+1	ストライカー	—	—	1.0	1.13	1.13	6	3	a
7	+2	ストライカー	グランドスラム	—	1.0	1.13	1.13	6	3	a
7	+2	ストライカー	グランドスラム	—	1.0	1.13	1.13	6	3	a
7	+2	ストライカー	グランドスラム	クリティカルアップ	1.0	1.13	1.13	6	3	a
7	+2	ストライカー	グランドスラム	クリティカルアップ	1.0	1.13	1.13	6	3	a
10	+3	ストライカー	グランドスラム	クリティカルアップ	1.0	1.13	1.13	6	3	a
10	+3	ストライカー	グランドスラム	クリティカルアップ	1.0	1.13	1.13	6	3	a
15	+3	ストライカー	グランドスラム	クリティカルアップ	1.0	1.13	1.13	6	3	a
15	+3	ストライカー	グランドスラム	クリティカルアップ	1.0	1.13	1.13	6	3	a
7	+3	ストライカー	グランドスラム	クリティカルアップ	1.0	1.13	1.13	6	3	a
7	+3	ストライカー	グランドスラム	クリティカルアップ	1.0	1.13	1.13	6	3	a
10	+3	ストライカー	グランドスラム	クリティカルアップ	1.0	1.13	1.13	6	3	a
10	+3	ストライカー	グランドスラム	クリティカルアップ	1.0	1.13	1.13	6	3	a
15	+3	ストライカー	グランドスラム	クリティカルアップ	1.0	1.13	1.13	6	3	a
15	+3	ストライカー	グランドスラム	クリティカルアップ	1.0	1.13	1.13	6	3	a
15	+3	ストライカー	グランドスラム	クリティカルアップ	1.0	1.13	1.13	6	3	a
15	+3	ストライカー	グランドスラム	クリティカルアップ	1.0	1.13	1.13	6	3	a
20	+5	ディフェンダー	クライシスハーフ	ラストリーヴ	1.0	1.13	1.13	3	3	b
23	+1	ディフェンダー	クライシスハーフ	ラストリーヴ	1.0	1.13	1.13	3	3	b
19	+4	エナジーフォース	エナジーバリア	ライブリーパワー	1.0	1.13	1.13	3	4	c
7	+1	ストライカー	—	—	1.0	1.13	1.13	6	3	a
7	+2	ストライカー	グランドスラム	—	1.0	1.13	1.13	6	3	a



ドナルド ダック

Donald Duck

※DAY 225で階級「エキスパート」を得ると使用可能

使用武器	杖
属性	光(ナビマップ無力化)

魔法でのサポートを得意とする、ソラの仲間のひとり。突然姿を消した王様を捜すため、また、王様が残した「鍵を持つ者に同行せよ」という命令に従うため、盟友グーフィーともどもソラと旅をした。熱くなりやすく、頑固で気が短いのがタマにキズ。



⬆大魔法使いマーリンの弟子というだけあって、魔法の腕前は折り紙つき。



リミットブレイク ファンタジア

VOICE
まだまだぁ！
みてろよぉ！

花火を飛ばして攻撃する。ファイナルリミットは一撃の威力が小さいうえに遠くまで届かないので、相手によってはファーストリミットが終わったら攻撃をやめて離れたほうがいい。

ファーストリミット

攻撃	威力補正
花火	1.25



ファイナルリミット

攻撃	威力補正
花火	0.81×2



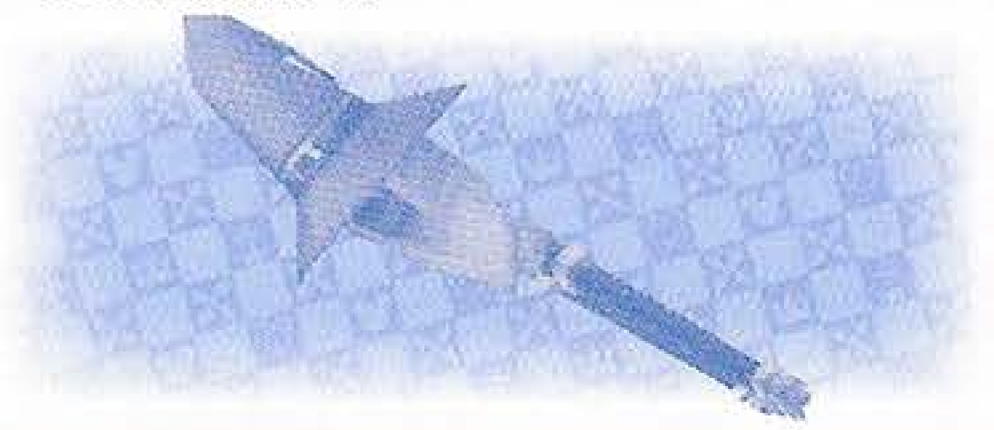
「ファンタジア」の性質

ファーストリミット

- Ⓐボタンを押すと、前方に花火を放つ
- 攻撃は4回目までコンボで出せる。攻撃のたびに花火の位置が少しずつ遠くなる

ファイナルリミット

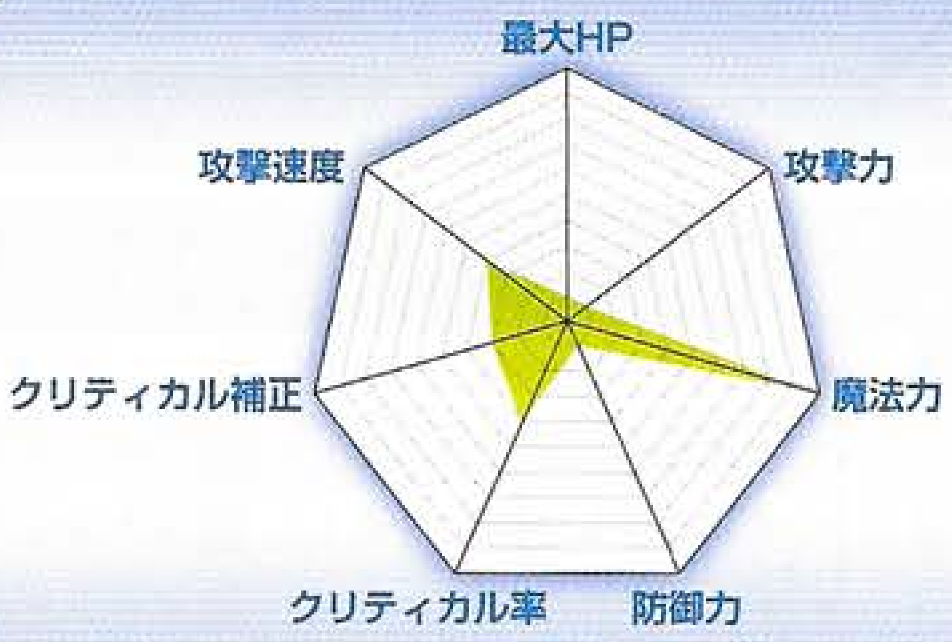
- Ⓐボタンを押すと、ドナルドの左右2ヵ所に花火を放つ
- 攻撃は何度でもコンボで出せる。攻撃のたびに花火の位置がドナルドの周囲をまわるように変化する



※▮……敵をひるませやすい

ドナルド ステータス

➡魔法力の高さは全キャラクターのなかでトップ。そのかわり、最大HP、攻撃力、防御力が低く、肉弾戦には不向き。



レベル	最大HP	攻撃力	魔法力	防御力	クリティカル率	クリティカル補正
1	57	7	38	6	5	6
2	60	7	43	7	5	6
3	62	8	45	8	5	6
4	65	9	47	9	5	7
5	68	9	49	10	5	7
6	71	10	50	11	5	7
7	73	10	53	12	5	7
8	76	12	54	14	5	7
9	79	12	57	15	5	8
10	82	13	59	16	5	8
11	84	13	62	17	5	8
12	87	14	62	18	5	8
13	90	15	65	19	5	8
14	93	15	67	20	5	9
15	95	15	70	21	5	9
16	98	17	70	23	5	9
17	101	17	73	24	5	9
18	104	18	75	25	5	9
19	106	18	78	26	5	10
20	109	19	78	27	5	10
21	112	20	81	28	5	10
22	115	20	84	29	5	10
23	117	21	86	30	5	11
24	120	22	87	32	5	11
25	123	22	90	33	5	11
26	126	23	92	34	5	11
27	128	23	95	35	5	11
28	131	24	95	36	5	12
29	134	25	98	37	5	12
30	137	25	100	38	5	12
31	139	26	103	39	5	12
32	142	27	104	41	5	12
33	145	27	106	42	5	13
34	148	28	109	43	5	13
35	150	28	111	44	5	13
36	153	29	112	45	5	13
37	156	30	115	46	5	13
38	159	30	117	47	5	14
39	161	31	120	48	5	14
40	164	32	120	50	5	14
41	167	32	123	51	5	14
42	170	33	125	52	5	15
43	172	33	128	53	5	15
44	175	34	129	54	5	15
45	178	35	131	55	5	15
46	181	35	134	56	5	15
47	183	36	136	57	5	16
48	186	37	137	59	5	16
49	189	37	140	60	5	16
50	192	38	142	61	5	16
51	194	38	145	62	5	16
52	197	39	146	63	5	17
53	200	40	148	64	5	17
54	203	40	151	65	5	17
55	205	41	153	66	5	17
56	208	42	154	68	5	17
57	211	42	157	69	5	18
58	214	43	159	70	5	18
59	216	43	162	71	5	18
60	219	44	162	72	5	18
61	222	45	165	73	5	19
62	225	45	167	74	5	19
63	227	46	170	75	5	19
64	230	47	171	77	5	19
65	233	47	173	78	5	19
66	236	48	176	79	5	20
67	238	48	178	80	5	20
68	241	49	179	81	5	20
69	244	50	182	82	5	20
70	247	50	184	83	5	20
71	249	51	187	84	5	21
72	252	52	188	86	5	21
73	255	52	190	87	5	21
74	258	53	193	88	5	21
75	260	53	195	89	5	21
76	263	54	196	90	5	22
77	266	55	199	91	5	22
78	269	55	201	92	5	22
79	271	56	203	93	5	22
80	274	57	204	95	5	23
81	277	57	207	96	5	23
82	280	58	209	97	5	23
83	282	58	212	98	5	23
84	285	59	213	99	5	23
85	288	60	215	100	5	24
86	291	60	218	101	5	24
87	293	61	220	102	5	24
88	296	62	221	104	5	24
89	299	62	224	105	5	24
90	302	63	226	106	5	25
91	304	63	229	107	5	25
92	307	64	230	108	5	25
93	310	65	232	109	5	25
94	313	65	234	110	5	25
95	315	66	237	111	5	26
96	318	67	238	113	5	26
97	321	67	241	114	5	26
98	324	68	243	115	5	26
99	326	68	245	116	5	26
100	329	69	246	117	5	27

ドナルドの戦いかた 得意の魔法で遠くから攻めていこう

『たたかう』の動作が速く、フィニッシュ技をすぐに出せるものの、リーチが短いので敵の反撃を受けやすい。ひるみやすい敵が相手でなければ、魔法だけで攻撃するほうが安全だ。魔法を使うためのパネルとその使用回数を増やせるパネルを大量にセットしておきたい。



⬅武器やリングなどのパネルも、魔法での攻撃に役立つものをセットしよう。

オススメの武器パネル

パネル	解説
オメガギア各種 アルティメットギア各種	ユニットを5枚までリンクでき、ステータスの上昇量も多い。アビリティユニットⓁのリンクで『マジックガッツ』『ファイナルマジック』『マジックストライク』を追加可能
ゼロギア⑤	攻撃力、魔法力、防御力が武器パネルのなかで最高。フィニッシュ技がほかの武器よりも当てやすいうえ、地上・空中ともに2段目で出せる

ドナルド コンボリスト P.126に掲載

ドナルド 武器リスト

武器	必要なパネル	攻撃力		魔法力		防御力		クリティカル率	
		本体	ユニット	本体	ユニット	本体	ユニット	本体	ユニット
まどうしの杖	(パネルなし)	60	—	30	—	0	—	5	—
まどうしの杖	スキルギア	60	—	30	—	0	—	5	—
まどうしの杖	スキルギア+②	60	+1	30	+1	0	+1	5	+1
まどうしの杖	テックギア③	60	+2	30	+2	0	+2	5	+2
まどうしの杖	テックギア+③	60	+2	30	+2	0	+2	5	+2
まどうしの杖	デュアルギア④	60	+2	30	+2	0	+2	5	+2
まどうしの杖	デュアルギア+④	60	+2	30	+2	0	+2	5	+2
まどうしの杖+	デュアルギア++⑤	80	+3	35	+3	3	+3	8	+3
まどうしの杖	アームドギア	60	—	30	—	0	—	5	—
まどうしの杖	アームドギア+②	60	+1	30	+1	0	+1	5	+1
まどうしの杖	クロノギア③	60	+2	30	+2	0	+2	5	+2
まどうしの杖	クロノギア+③	60	+2	30	+2	0	+2	5	+2
まどうしの杖	ファントムギア④	60	+2	30	+2	0	+2	5	+2
まどうしの杖	ファントムギア+④	60	+2	30	+2	0	+2	5	+2
まどうしの杖	ファントムギア++⑤	60	+3	30	+3	0	+3	5	+3
まどうしの杖	クライムギア③	60	+2	30	+2	0	+2	5	+2
まどうしの杖	クライムギア+③	60	+2	30	+2	0	+2	5	+2
まどうしの杖	エレガントギア④	60	+2	30	+2	0	+2	5	+2
まどうしの杖	エレガントギア+④	60	+2	30	+2	0	+2	5	+2
まどうしの杖	ワイルドギア③	60	+2	30	+2	0	+2	5	+2
まどうしの杖	ワイルドギア+③	60	+2	30	+2	0	+2	5	+2
まどうしの杖	オミナスギア④	60	+2	30	+2	0	+2	5	+2
まどうしの杖	オミナスギア+④	60	+2	30	+2	0	+2	5	+2
まどうしの杖	ブレイブギア②	60	+1	30	+1	0	+1	5	+1
まどうしの杖	ブレイブギア+②	60	+1	30	+1	0	+1	5	+1
まどうしの杖	フィアレスギア③	60	+2	30	+2	0	+2	5	+2
まどうしの杖	フィアレスギア+③	60	+2	30	+2	0	+2	5	+2
まどうしの杖	グローリィギア④	60	+2	30	+2	0	+2	5	+2
まどうしの杖	グローリィギア+④	60	+2	30	+2	0	+2	5	+2
まどうしの杖+	クライシスギア⑤	80	+3	35	+3	3	+3	8	+3
まどうしの杖+	クライシスギア+⑤	80	+3	35	+3	3	+3	8	+3
まどうしの杖++	オメガギア⑥	85	+3	40	+3	5	+3	10	+3
まどうしの杖++	オメガギア+⑥	85	+3	40	+3	5	+3	10	+3
まどうしの杖	ハザードギア⑤	60	+3	30	+3	0	+3	5	+3
まどうしの杖	ハザードギア+⑤	60	+3	30	+3	0	+3	5	+3
まどうしの杖+	レイジングギア⑤	80	+3	35	+3	3	+3	8	+3
まどうしの杖+	レイジングギア+⑤	80	+3	35	+3	3	+3	8	+3
まどうしの杖++	ヴァリアントギア⑤	85	+3	40	+3	5	+3	10	+3
まどうしの杖++	ヴァリアントギア+⑤	85	+3	40	+3	5	+3	10	+3
まどうしの杖++	アルティメットギア⑥	85	+3	40	+3	5	+3	10	+3
まどうしの杖++	アルティメットギア+⑥	85	+3	40	+3	5	+3	10	+3
センチュリオン	パンドラギア⑥(※1)	88	+5	32	+5	0	+5	12	+5
センチュリオン+	パンドラギア+⑤	95	+1	32	+1	0	+1	12	+1
ロッドオブドリーム	ゼロギア⑤	111	+4	50	+4	10	+4	10	+4
まどうしの杖	カジュアルギア②	60	+1	30	+1	0	+1	5	+1
まどうしの杖	ミステリーギア③	60	+2	30	+2	0	+2	5	+2

※1……セット時にアビリティ『リスキーコンボ』が追加される

クリティカル補正		アビリティ			動作	接近速度		コンボ		
本体	ユニット	ユニット×1	ユニット×2	ユニット×3	速度	地上	空中	地上	空中	パターン
8	—	—	—	—	1.0	1.13	1.13	2	3	a
8	—	—	—	—	1.0	1.13	1.13	2	3	a
8	+1	マジックガッツ	—	—	1.0	1.13	1.13	2	3	a
8	+2	マジックガッツ	ファイナルマジック	—	1.0	1.13	1.13	2	3	a
8	+2	マジックガッツ	ファイナルマジック	—	1.0	1.13	1.13	2	3	a
8	+2	マジックガッツ	ファイナルマジック	マジックストライク	1.0	1.13	1.13	2	3	a
8	+2	マジックガッツ	ファイナルマジック	マジックストライク	1.0	1.13	1.13	2	3	a
10	+3	マジックガッツ	ファイナルマジック	マジックストライク	1.0	1.13	1.13	2	3	a
8	—	—	—	—	1.0	1.13	1.13	2	3	a
8	+1	マジックガッツ	—	—	1.0	1.13	1.13	2	3	a
8	+2	マジックガッツ	ファイナルマジック	—	1.0	1.13	1.13	2	3	a
8	+2	マジックガッツ	ファイナルマジック	—	1.0	1.13	1.13	2	3	a
8	+2	マジックガッツ	ファイナルマジック	マジックストライク	1.0	1.13	1.13	2	3	a
8	+2	マジックガッツ	ファイナルマジック	マジックストライク	1.0	1.13	1.13	2	3	a
8	+3	マジックガッツ	ファイナルマジック	マジックストライク	1.0	1.13	1.13	2	3	a
8	+2	マジックガッツ	ファイナルマジック	—	1.0	1.13	1.13	2	3	a
8	+2	マジックガッツ	ファイナルマジック	—	1.0	1.13	1.13	2	3	a
8	+2	マジックガッツ	ファイナルマジック	マジックストライク	1.0	1.13	1.13	2	3	a
8	+2	マジックガッツ	ファイナルマジック	マジックストライク	1.0	1.13	1.13	2	3	a
8	+2	マジックガッツ	ファイナルマジック	—	1.0	1.13	1.13	2	3	a
8	+2	マジックガッツ	ファイナルマジック	—	1.0	1.13	1.13	2	3	a
8	+2	マジックガッツ	ファイナルマジック	マジックストライク	1.0	1.13	1.13	2	3	a
8	+2	マジックガッツ	ファイナルマジック	マジックストライク	1.0	1.13	1.13	2	3	a
8	+1	マジックガッツ	—	—	1.0	1.13	1.13	2	3	a
8	+1	マジックガッツ	—	—	1.0	1.13	1.13	2	3	a
8	+2	マジックガッツ	ファイナルマジック	—	1.0	1.13	1.13	2	3	a
8	+2	マジックガッツ	ファイナルマジック	—	1.0	1.13	1.13	2	3	a
8	+2	マジックガッツ	ファイナルマジック	マジックストライク	1.0	1.13	1.13	2	3	a
8	+2	マジックガッツ	ファイナルマジック	マジックストライク	1.0	1.13	1.13	2	3	a
10	+3	マジックガッツ	ファイナルマジック	マジックストライク	1.0	1.13	1.13	2	3	a
10	+3	マジックガッツ	ファイナルマジック	マジックストライク	1.0	1.13	1.13	2	3	a
13	+3	マジックガッツ	ファイナルマジック	マジックストライク	1.0	1.13	1.13	2	3	a
13	+3	マジックガッツ	ファイナルマジック	マジックストライク	1.0	1.13	1.13	2	3	a
8	+3	マジックガッツ	ファイナルマジック	マジックストライク	1.0	1.13	1.13	2	3	a
8	+3	マジックガッツ	ファイナルマジック	マジックストライク	1.0	1.13	1.13	2	3	a
10	+3	マジックガッツ	ファイナルマジック	マジックストライク	1.0	1.13	1.13	2	3	a
10	+3	マジックガッツ	ファイナルマジック	マジックストライク	1.0	1.13	1.13	2	3	a
13	+3	マジックガッツ	ファイナルマジック	マジックストライク	1.0	1.13	1.13	2	3	a
13	+3	マジックガッツ	ファイナルマジック	マジックストライク	1.0	1.13	1.13	2	3	a
13	+3	マジックガッツ	ファイナルマジック	マジックストライク	1.0	1.13	1.13	2	3	a
13	+3	マジックガッツ	ファイナルマジック	マジックストライク	1.0	1.13	1.13	2	3	a
19	+5	クライシスハーフ	ガッツ	ライブリーパワー	1.0	1.0	1.0	2	3	b
19	+1	クライシスハーフ	ガッツ	ライブリーパワー	1.0	1.0	1.0	2	3	b
15	+4	ファイアパワー	サンダーパワー	ブリザドパワー	1.0	1.13	1.13	2	2	c
8	+1	マジックガッツ	—	—	1.0	1.13	1.13	2	3	a
8	+2	マジックガッツ	ファイナルマジック	—	1.0	1.13	1.13	2	3	a



グーフィー

※DAY 296で階級「マスター」を得ると使用可能

使用武器	盾
属性	光(ナビマップ無力化)

ドナルドと同じく、ソラと苦楽をともにする、心優しい騎士。温厚な性格で、人を傷つけることを嫌うため、戦いでは盾を用いる。のんびり屋で少々間の抜けたところもあるが、仲間を想う気持ちは強い。「アヒョ！」という場をなごませるようなログセが特徴。





⬆争いごとは好まないものの、必要とあらば盾を駆使して華麗に(?)戦ってみせる。



リミットブレイク

ユニゾンアスリート

VOICE
手加減なしだぞー！
怒ったからね！

盾を構えたまま突進する。Ⓐボタンを押しつづけると強い技が出せるので、Ⓐボタンを連打するよりは、強めの技を出していくのがいい。障害物が近い場所では攻撃が中断されやすいため、使わないほうが無難だ。

ファーストリミット

攻撃	威力補正
小突進	1.69
中突進	2.34



ファイナルリミット

攻撃	威力補正
小突進	1.69
中突進	2.34
大突進	1.98×2



『ユニゾンアスリート』の性質

共通

- Ⓐボタンを一瞬押すと『小突進』が出る
- Ⓐボタンを0.5秒以上押し、グーフィーに光の線が集まりはじめてから放すと『中突進』が出る
- Ⓐボタンを押しているときにリミットブレイクの持続時間が切れると、その時点の入力時間に応じた攻撃が自動的に出る
- 『中突進』『大突進』で飛ぶ方向は、十字ボタンの左右で少しだけ変更できる
- 突進は敵に当たっても止まらないが、障害物にぶつかるとよろめいて終了する

ファイナルリミット

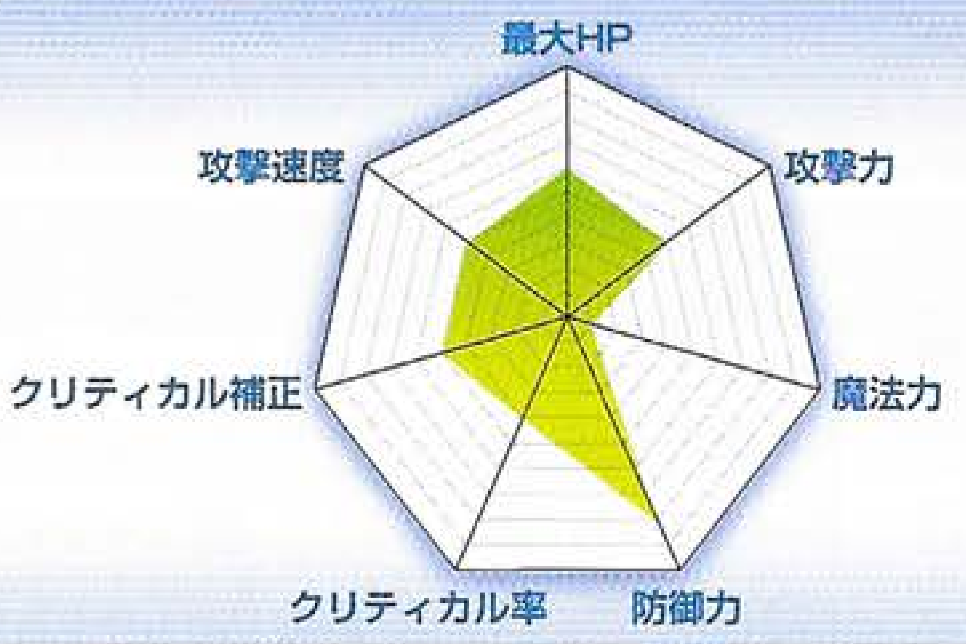
- Ⓐボタンを1秒以上押し、グーフィーから広がる光の輪が大きくなってから放すと『大突進』が出る

※▮……敵をひるませやすい

グーフィー ステータス

レベル	最大HP	攻撃力	魔法力	防御力	クリティカル率	クリティカル補正
1	64	9	25	7	3	6
2	67	9	31	9	3	7
3	70	11	32	10	3	7
4	73	11	32	12	3	7
5	76	12	34	13	3	7
6	79	13	36	15	3	8
7	82	14	38	16	3	8
8	85	14	38	18	3	8
9	88	15	39	19	3	8
10	91	16	42	21	3	9
11	94	17	44	22	3	9
12	97	17	44	24	3	9
13	100	18	45	25	3	9
14	103	19	48	27	3	10
15	107	20	49	28	3	10
16	110	20	50	30	3	10
17	113	21	51	31	3	10
18	116	22	54	33	3	11
19	119	23	55	34	3	11
20	122	23	56	36	3	11
21	125	24	57	37	3	11
22	128	25	60	39	3	12
23	131	26	61	40	3	12
24	134	26	62	42	3	12
25	137	27	63	43	3	12
26	140	28	66	45	3	13
27	143	29	67	46	3	13
28	146	29	68	48	3	13
29	150	30	69	49	3	13
30	153	31	72	50	3	14
31	156	32	73	52	3	14
32	159	32	74	53	3	14
33	162	33	75	55	3	14
34	165	34	78	56	3	15
35	168	35	79	58	3	15
36	171	35	80	59	3	15
37	174	36	81	61	3	15
38	177	37	84	62	3	16
39	180	38	85	64	3	16
40	183	38	86	65	3	16

➡いくつかのステータスは十分な高さだが、魔法力が非常に低い。魔法で与えるダメージにはあまり期待できない。



レベル	最大HP	攻撃力	魔法力	防御力	クリティカル率	クリティカル補正
41	186	39	87	67	3	16
42	189	40	90	68	3	17
43	193	41	91	70	3	17
44	196	41	92	71	3	17
45	199	42	93	73	3	17
46	202	43	96	74	3	18
47	205	44	97	76	3	18
48	208	44	98	77	3	18
49	211	45	99	79	3	18
50	214	46	102	80	3	19
51	217	47	103	82	3	19
52	220	47	104	83	3	19
53	223	48	105	85	3	19
54	226	49	108	86	3	20
55	229	50	109	88	3	20
56	232	50	110	89	3	20
57	235	51	111	91	3	20
58	239	52	114	92	3	21
59	242	53	115	94	3	21
60	245	53	116	95	3	21
61	248	54	117	97	3	21
62	251	55	120	98	3	22
63	254	56	121	99	3	22
64	257	56	122	101	3	22
65	260	57	123	102	3	22
66	263	58	126	104	3	23
67	266	59	127	105	3	23
68	269	59	128	107	3	23
69	272	60	129	108	3	23
70	275	61	132	110	3	24

レベル	最大HP	攻撃力	魔法力	防御力	クリティカル率	クリティカル補正
71	278	62	133	111	3	24
72	282	62	134	113	3	24
73	285	63	135	114	3	24
74	288	64	138	116	3	25
75	291	65	139	117	3	25
76	294	65	140	119	3	25
77	297	66	141	120	3	25
78	300	67	144	122	3	26
79	303	68	145	123	3	26
80	306	68	146	125	3	26
81	309	69	147	126	3	26
82	312	70	150	128	3	27
83	315	71	151	129	3	27
84	318	71	152	131	3	27
85	321	72	153	132	3	27
86	325	73	156	134	3	28
87	328	74	157	135	3	28
88	331	74	158	137	3	28
89	334	75	159	138	3	28
90	337	76	162	140	3	29
91	340	77	163	141	3	29
92	343	77	164	143	3	29
93	346	78	165	144	3	29
94	349	79	168	146	3	30
95	352	80	169	147	3	30
96	355	80	170	149	3	30
97	358	81	171	150	3	30
98	361	82	174	151	3	31
99	364	83	175	153	3	31
100	368	83	176	154	3	31

グーフィーの戦いかた リミットブレイクの存在も考えて戦おう

魔法が苦手なので『たたかう』がおもな攻撃手段になるが、大振りで当てにくい技が多い。最大HPと防御力が高く、HPゲージが残り少ない状態でも倒されにくい点を活かし、リミットブレイクを積極的に使っていこう。そのときは、リミットリカバーを何個か持っておくといい。



⬅空中コンボは敵の頭上に跳んでから使わないとフィニッシュ技を当てにくい。

オススメの武器パネル

パネル	解説
オメガギア各種 アルティメットギア各種	ステータスが高く、リンクエリアも広い。追加できるアビリティも実用的
パンドラギア各種	パンドラギア⑤は魔法力、防御力、クリティカル率、クリティカル補正を、パンドラギア+⑤は攻撃力を上げるのに有効。アビリティユニットⓁ3枚で『ブリザドパワー』を追加できるが、肝心のコンボは当てにくい
ゼロギア⑤	アビリティユニットⓁ3枚で『ガッツ』などのアビリティを追加できる。地上コンボは10段目まで出せるが、Y派生コンボのほうが便利

グーフィー コンボリスト P.127に掲載

グーフィー 武器リスト

武器	必要なパネル	攻撃力		魔法力		防御力		クリティカル率	
		本体	ユニット	本体	ユニット	本体	ユニット	本体	ユニット
騎士の盾	(パネルなし)	100	—	0	—	8	—	7	—
騎士の盾	スキルギア	100	—	0	—	8	—	7	—
騎士の盾	スキルギア+②	100	+1	0	+1	8	+1	7	+1
騎士の盾	テックギア③	100	+2	0	+2	8	+2	7	+2
騎士の盾	テックギア+③	100	+2	0	+2	8	+2	7	+2
騎士の盾	デュアルギア④	100	+2	0	+2	8	+2	7	+2
騎士の盾	デュアルギア+④	100	+2	0	+2	8	+2	7	+2
騎士の盾+	デュアルギア++⑤	105	+3	0	+3	10	+3	8	+3
騎士の盾	アームドギア	100	—	0	—	8	—	7	—
騎士の盾	アームドギア+②	100	+1	0	+1	8	+1	7	+1
騎士の盾	クロノギア③	100	+2	0	+2	8	+2	7	+2
騎士の盾	クロノギア+③	100	+2	0	+2	8	+2	7	+2
騎士の盾	ファントムギア④	100	+2	0	+2	8	+2	7	+2
騎士の盾	ファントムギア+④	100	+2	0	+2	8	+2	7	+2
騎士の盾	ファントムギア++⑤	100	+3	0	+3	8	+3	7	+3
騎士の盾	クライムギア③	100	+2	0	+2	8	+2	7	+2
騎士の盾	クライムギア+③	100	+2	0	+2	8	+2	7	+2
騎士の盾	エレガントギア④	100	+2	0	+2	8	+2	7	+2
騎士の盾	エレガントギア+④	100	+2	0	+2	8	+2	7	+2
騎士の盾	ワイルドギア③	100	+2	0	+2	8	+2	7	+2
騎士の盾	ワイルドギア+③	100	+2	0	+2	8	+2	7	+2
騎士の盾	オミナスギア④	100	+2	0	+2	8	+2	7	+2
騎士の盾	オミナスギア+④	100	+2	0	+2	8	+2	7	+2
騎士の盾	ブレイブギア②	100	+1	0	+1	8	+1	7	+1
騎士の盾	ブレイブギア+②	100	+1	0	+1	8	+1	7	+1
騎士の盾	フィアレスギア③	100	+2	0	+2	8	+2	7	+2
騎士の盾	フィアレスギア+③	100	+2	0	+2	8	+2	7	+2
騎士の盾	グローリィギア④	100	+2	0	+2	8	+2	7	+2
騎士の盾	グローリィギア+④	100	+2	0	+2	8	+2	7	+2
騎士の盾+	クライシスギア⑤	105	+3	0	+3	10	+3	8	+3
騎士の盾+	クライシスギア+⑤	105	+3	0	+3	10	+3	8	+3
騎士の盾++	オメガギア⑥	115	+3	0	+3	12	+3	10	+3
騎士の盾++	オメガギア+⑥	115	+3	0	+3	12	+3	10	+3
騎士の盾	ハザードギア⑤	100	+3	0	+3	8	+3	7	+3
騎士の盾	ハザードギア+⑤	100	+3	0	+3	8	+3	7	+3
騎士の盾+	レイジングギア⑤	105	+3	0	+3	10	+3	8	+3
騎士の盾+	レイジングギア+⑤	105	+3	0	+3	10	+3	8	+3
騎士の盾++	ヴァリアントギア⑤	115	+3	0	+3	12	+3	10	+3
騎士の盾++	ヴァリアントギア+⑤	115	+3	0	+3	12	+3	10	+3
騎士の盾++	アルティメットギア⑥	115	+3	0	+3	12	+3	10	+3
騎士の盾++	アルティメットギア+⑥	115	+3	0	+3	12	+3	10	+3
フリーズプライド	パンドラギア⑤(※1)	100	+5	25	+5	10	+5	15	+5
フリーズプライド+	パンドラギア+⑤	125	+1	30	+1	10	+1	15	+1
ガードオブドリーム	ゼロギア⑤	124	+4	0	+4	10	+4	15	+4
騎士の盾	カジュアルギア②	100	+1	0	+1	8	+1	7	+1
騎士の盾	ミステリーギア③	100	+2	0	+2	8	+2	7	+2

※1……セット時にアビリティ『リスキーコンボ』が追加される

クリティカル補正		アビリティ			動作	接近速度		コンボ		
本体	ユニット	ユニット×1	ユニット×2	ユニット×3	速度	地上	空中	地上	空中	パターン
7	—	—	—	—	1.0	1.13	1.13	3	2	a
7	—	—	—	—	1.0	1.13	1.13	3	2	a
7	+1	ハードディフェンス	—	—	1.0	1.13	1.13	3	2	a
7	+2	ハードディフェンス	ディフェンダー	—	1.0	1.13	1.13	3	2	a
7	+2	ハードディフェンス	ディフェンダー	—	1.0	1.13	1.13	3	2	a
7	+2	ハードディフェンス	ディフェンダー	コンボガード	1.0	1.13	1.13	3	2	a
7	+2	ハードディフェンス	ディフェンダー	コンボガード	1.0	1.13	1.13	3	2	a
10	+3	ハードディフェンス	ディフェンダー	コンボガード	1.0	1.13	1.13	3	2	a
7	—	—	—	—	1.0	1.13	1.13	3	2	a
7	+1	ハードディフェンス	—	—	1.0	1.13	1.13	3	2	a
7	+2	ハードディフェンス	ディフェンダー	—	1.0	1.13	1.13	3	2	a
7	+2	ハードディフェンス	ディフェンダー	—	1.0	1.13	1.13	3	2	a
7	+2	ハードディフェンス	ディフェンダー	コンボガード	1.0	1.13	1.13	3	2	a
7	+2	ハードディフェンス	ディフェンダー	コンボガード	1.0	1.13	1.13	3	2	a
7	+3	ハードディフェンス	ディフェンダー	コンボガード	1.0	1.13	1.13	3	2	a
7	+2	ハードディフェンス	ディフェンダー	—	1.0	1.13	1.13	3	2	a
7	+2	ハードディフェンス	ディフェンダー	—	1.0	1.13	1.13	3	2	a
7	+2	ハードディフェンス	ディフェンダー	コンボガード	1.0	1.13	1.13	3	2	a
7	+2	ハードディフェンス	ディフェンダー	コンボガード	1.0	1.13	1.13	3	2	a
7	+2	ハードディフェンス	ディフェンダー	—	1.0	1.13	1.13	3	2	a
7	+2	ハードディフェンス	ディフェンダー	—	1.0	1.13	1.13	3	2	a
7	+2	ハードディフェンス	ディフェンダー	コンボガード	1.0	1.13	1.13	3	2	a
7	+2	ハードディフェンス	ディフェンダー	コンボガード	1.0	1.13	1.13	3	2	a
7	+1	ハードディフェンス	—	—	1.0	1.13	1.13	3	2	a
7	+1	ハードディフェンス	—	—	1.0	1.13	1.13	3	2	a
7	+2	ハードディフェンス	ディフェンダー	—	1.0	1.13	1.13	3	2	a
7	+2	ハードディフェンス	ディフェンダー	—	1.0	1.13	1.13	3	2	a
7	+2	ハードディフェンス	ディフェンダー	コンボガード	1.0	1.13	1.13	3	2	a
7	+2	ハードディフェンス	ディフェンダー	コンボガード	1.0	1.13	1.13	3	2	a
10	+3	ハードディフェンス	ディフェンダー	コンボガード	1.0	1.13	1.13	3	2	a
10	+3	ハードディフェンス	ディフェンダー	コンボガード	1.0	1.13	1.13	3	2	a
15	+3	ハードディフェンス	ディフェンダー	コンボガード	1.0	1.13	1.13	3	2	a
15	+3	ハードディフェンス	ディフェンダー	コンボガード	1.0	1.13	1.13	3	2	a
7	+3	ハードディフェンス	ディフェンダー	コンボガード	1.0	1.13	1.13	3	2	a
7	+3	ハードディフェンス	ディフェンダー	コンボガード	1.0	1.13	1.13	3	2	a
10	+3	ハードディフェンス	ディフェンダー	コンボガード	1.0	1.13	1.13	3	2	a
10	+3	ハードディフェンス	ディフェンダー	コンボガード	1.0	1.13	1.13	3	2	a
15	+3	ハードディフェンス	ディフェンダー	コンボガード	1.0	1.13	1.13	3	2	a
15	+3	ハードディフェンス	ディフェンダー	コンボガード	1.0	1.13	1.13	3	2	a
15	+3	ハードディフェンス	ディフェンダー	コンボガード	1.0	1.13	1.13	3	2	a
15	+3	ハードディフェンス	ディフェンダー	コンボガード	1.0	1.13	1.13	3	2	a
19	+5	ハードディフェンス	マジックガッツ	ブリザドパワー	1.0	1.0	1.0	4	3	b
19	+1	ハードディフェンス	マジックガッツ	ブリザドパワー	1.0	1.0	1.0	4	3	b
19	+4	ハードディフェンス	エナジーバリア	ガッツ	1.0	1.13	1.13	10	2	c
7	+1	ハードディフェンス	—	—	1.0	1.13	1.13	3	2	a
7	+2	ハードディフェンス	ディフェンダー	—	1.0	1.13	1.13	3	2	a



王様

※エンディング後にショップで「王様の帰還」(すべてのノーマルミッションをクリアすると入荷される)を買うと使用可能

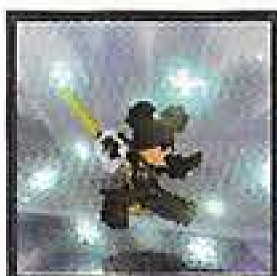
使用武器	キーブレード
属性	光(ナビマップ無力化)

ディズニーキャッスルという世界を治めるほか、あらゆる世界を見守っている偉大な人物。闇がはびこりつつある現状を見かね、世界を救う旅に出た。ソラと同様キーブレードの使い手で、彼の旅の仲間ドナルドとグーフィーの友であり主君でもある。



⬆ふだんはおだやかだが、いざというときはキーブレードを手にして戦う。リクとは親友同士。





リミットブレイク

ホーリー

VOICE
いくよぉ〜!
負けないよ!

宙を舞ってターゲットの頭上から光線を落とす。遠くまで届くうえ、Ⓐボタンを押しつづけると強い技が出せる。Ⓐボタンを押しつづけての技を最速のペースで連発しよう。

ファーストリミット

攻撃	威力補正
小光線	1.59
中光線	2.13



ファイナルリミット

攻撃	威力補正
小光線	1.59
中光線	2.13
大光線	2.25×3



※▌……敵をひるませやすい

『ホーリー』の性質

共通

- Ⓐボタンを一瞬押すと『小光線』が出る
- Ⓐボタンを0.5秒以上押し、王様に集まる光が増えてから放すと『中光線』が出る
- Ⓐボタンを押しているときにリミットブレイクの持続時間が切れると、その時点の入力時間に応じた攻撃が自動的に出る

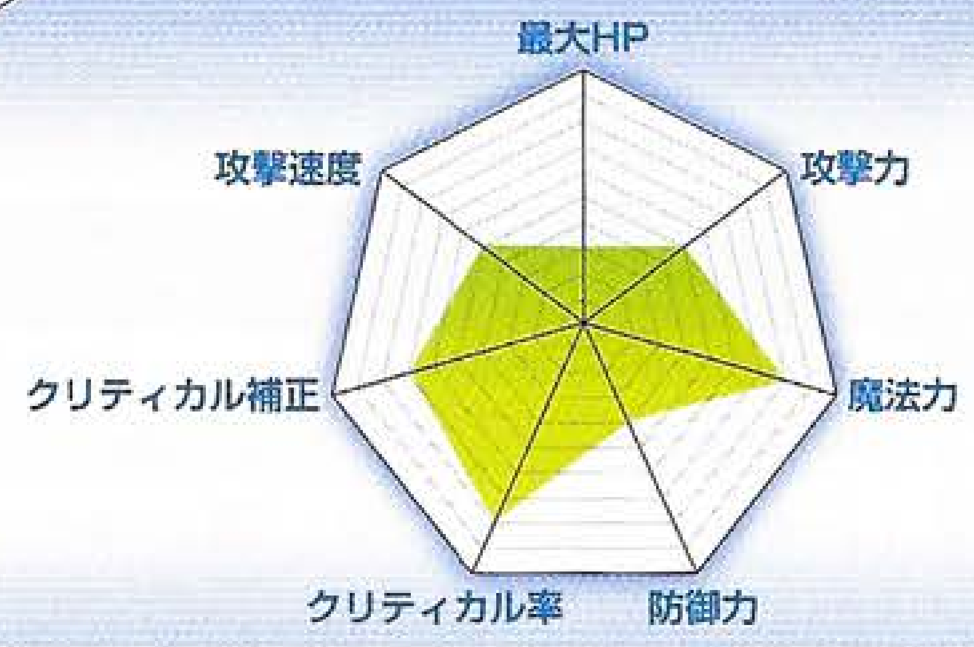
ファイナルリミット

- Ⓐボタンを1秒以上押し、王様が定期的に光りはじめてから放すと『大光線』が出る



王様 ステータス

➡攻撃面に影響するステータスが全体的に高め。最大HPと防御力が低いので、ガードと回避は的確にこなそう。



レベル	最大HP	攻撃力	魔法力	防御力	クリティカル率	クリティカル補正
1	59	9	38	6	8	7
2	62	9	43	8	8	7
3	65	11	43	9	8	7
4	67	11	45	10	8	7
5	70	12	48	11	8	8
6	73	13	49	13	8	8
7	76	14	51	14	8	8
8	79	14	53	15	8	9
9	82	15	54	17	8	9
10	85	16	56	18	8	9
11	87	17	59	19	8	9
12	90	17	60	20	8	10
13	93	18	63	22	8	10
14	96	19	65	23	8	10
15	99	20	66	24	8	11
16	102	20	68	26	8	11
17	104	21	71	27	8	11
18	107	22	71	28	8	12
19	110	23	74	29	8	12
20	113	23	75	31	8	12
21	116	24	78	32	8	12
22	119	25	80	33	8	13
23	122	26	81	35	8	13
24	124	26	83	36	8	13
25	127	27	86	37	8	14
26	130	28	87	38	8	14
27	133	29	90	40	8	14
28	136	29	92	41	8	14
29	139	30	93	42	8	15
30	142	31	95	44	8	15
31	144	32	98	45	8	15
32	147	32	99	46	8	16
33	150	33	101	47	8	16
34	153	34	104	49	8	16
35	156	35	105	50	8	16
36	159	35	107	51	8	17
37	161	36	110	53	8	17
38	164	37	111	54	8	17
39	167	38	113	55	8	18
40	170	38	114	56	8	18
41	173	39	117	58	8	18
42	176	40	119	59	8	18
43	179	41	120	60	8	19
44	181	41	123	62	8	19
45	184	42	125	63	8	19
46	187	43	126	64	8	20
47	190	44	129	65	8	20
48	193	44	131	67	8	20
49	196	45	132	68	8	21
50	199	46	135	69	8	21
51	201	47	137	71	8	21
52	204	47	138	72	8	21
53	207	48	141	73	8	22
54	210	49	143	74	8	22
55	213	50	144	76	8	22
56	216	50	147	77	8	23
57	218	51	149	78	8	23
58	221	52	150	80	8	23
59	224	53	153	81	8	23
60	227	53	154	82	8	24
61	230	54	156	83	8	24
62	233	55	159	85	8	24
63	236	56	160	86	8	25
64	238	56	162	87	8	25
65	241	57	165	89	8	25
66	244	58	166	90	8	25
67	247	59	168	91	8	26
68	250	59	171	92	8	26
69	253	60	172	94	8	26
70	256	61	174	95	8	27
71	258	62	177	96	8	27
72	261	62	178	98	8	27
73	264	63	180	99	8	27
74	267	64	183	100	8	28
75	270	65	184	101	8	28
76	273	65	186	103	8	28
77	275	66	189	104	8	29
78	278	67	190	105	8	29
79	281	68	192	107	8	29
80	284	68	193	108	8	30
81	287	69	196	109	8	30
82	290	70	198	110	8	30
83	293	71	199	112	8	30
84	295	71	202	113	8	31
85	298	72	204	114	8	31
86	301	73	205	116	8	31
87	304	74	208	117	8	32
88	307	74	210	118	8	32
89	310	75	211	119	8	32
90	313	76	214	121	8	32
91	315	77	216	122	8	33
92	318	77	217	123	8	33
93	321	78	220	125	8	33
94	324	79	222	126	8	34
95	327	80	223	127	8	34
96	330	80	226	128	8	34
97	332	81	228	130	8	34
98	335	82	229	131	8	35
99	338	83	232	132	8	35
100	341	83	233	134	8	35

王様の戦いかた フィニッシュ技と魔法で大ダメージを与える

フィニッシュ技で、クリティカルヒットする攻撃や敵をひるませやすい攻撃を何度も出すことができる。クリティカル率を上げ、『ブリザドパワー』などのアビリティを追加したうえでコンボを仕掛けていこう。魔法力が高いので、魔法も多く使えるようにしておくといい。



⬅1～2段目を空振りしてでも、フィニッシュ技を当てることが基本となる。

オススメの武器パネル

パネル	解説
オメガギア各種 アルティメットギア各種 ゼロギア⑤	各ステータスが高い。リンクエリアも広く、瀕死時に強くなるアビリティと『ラストリーヴ』を追加できる
パンドラギア各種	4～5連続で攻撃するフィニッシュ技が強力で、地上ならクリティカルヒットする攻撃、空中なら敵をひるませやすい攻撃が何度も出る。アビリティユニットⓁで、コンボを使うときに役立つアビリティを追加可能

王様 コンボリスト P.128に掲載

王様 武器リスト



武器	必要なパネル	攻撃力		魔法力		防御力		クリティカル率	
		本体	ユニット	本体	ユニット	本体	ユニット	本体	ユニット
キングダムチェーンD	(パネルなし)	80	—	10	—	0	—	7	—
キングダムチェーンD	スキルギア	80	—	10	—	0	—	7	—
キングダムチェーンD	スキルギア+②	80	+1	10	+1	0	+1	7	+1
キングダムチェーンD	テックギア③	80	+2	10	+2	0	+2	7	+2
キングダムチェーンD	テックギア+③	80	+2	10	+2	0	+2	7	+2
キングダムチェーンD	デュアルギア④	80	+2	10	+2	0	+2	7	+2
キングダムチェーンD	デュアルギア+④	80	+2	10	+2	0	+2	7	+2
キングダムチェーンD+	デュアルギア++⑤	117	+3	25	+3	0	+3	10	+3
キングダムチェーンD	アームドギア	80	—	10	—	0	—	7	—
キングダムチェーンD	アームドギア+②	80	+1	10	+1	0	+1	7	+1
キングダムチェーンD	クロノギア③	80	+2	10	+2	0	+2	7	+2
キングダムチェーンD	クロノギア+③	80	+2	10	+2	0	+2	7	+2
キングダムチェーンD	ファントムギア④	80	+2	10	+2	0	+2	7	+2
キングダムチェーンD	ファントムギア+④	80	+2	10	+2	0	+2	7	+2
キングダムチェーンD	ファントムギア++⑤	80	+3	10	+3	0	+3	7	+3
キングダムチェーンD	クライムギア③	80	+2	10	+2	0	+2	7	+2
キングダムチェーンD	クライムギア+③	80	+2	10	+2	0	+2	7	+2
キングダムチェーンD	エレガントギア④	80	+2	10	+2	0	+2	7	+2
キングダムチェーンD	エレガントギア+④	80	+2	10	+2	0	+2	7	+2
キングダムチェーンD	ワイルドギア③	80	+2	10	+2	0	+2	7	+2
キングダムチェーンD	ワイルドギア+③	80	+2	10	+2	0	+2	7	+2
キングダムチェーンD	オミナスギア④	80	+2	10	+2	0	+2	7	+2
キングダムチェーンD	オミナスギア+④	80	+2	10	+2	0	+2	7	+2
キングダムチェーンD	ブレイブギア②	80	+1	10	+1	0	+1	7	+1
キングダムチェーンD	ブレイブギア+②	80	+1	10	+1	0	+1	7	+1
キングダムチェーンD	フィアレスギア③	80	+2	10	+2	0	+2	7	+2
キングダムチェーンD	フィアレスギア+③	80	+2	10	+2	0	+2	7	+2
キングダムチェーンD	グローリィギア④	80	+2	10	+2	0	+2	7	+2
キングダムチェーンD	グローリィギア+④	80	+2	10	+2	0	+2	7	+2
キングダムチェーンD+	クライシスギア⑤	117	+3	25	+3	0	+3	10	+3
キングダムチェーンD+	クライシスギア+⑤	117	+3	25	+3	0	+3	10	+3
キングダムチェーンD++	オメガギア⑥	120	+3	34	+3	0	+3	10	+3
キングダムチェーンD++	オメガギア+⑥	120	+3	34	+3	0	+3	10	+3
キングダムチェーンD	ハザードギア⑤	80	+3	10	+3	0	+3	7	+3
キングダムチェーンD	ハザードギア+⑤	80	+3	10	+3	0	+3	7	+3
キングダムチェーンD+	レイジングギア⑤	117	+3	25	+3	0	+3	10	+3
キングダムチェーンD+	レイジングギア+⑤	117	+3	25	+3	0	+3	10	+3
キングダムチェーンD++	ヴァリアントギア⑤	120	+3	34	+3	0	+3	10	+3
キングダムチェーンD++	ヴァリアントギア+⑤	120	+3	34	+3	0	+3	10	+3
キングダムチェーンD++	アルティメットギア⑥	120	+3	34	+3	0	+3	10	+3
キングダムチェーンD++	アルティメットギア+⑥	120	+3	34	+3	0	+3	10	+3
スターシーカー	パンドラギア⑤(※1)	115	+5	30	+5	0	+5	10	+5
スターシーカー+	パンドラギア+⑤	125	+1	35	+1	0	+1	10	+1
キングダムチェーンDΩ	ゼロギア⑤	125	+4	38	+4	0	+4	10	+4
キングダムチェーンD	カジュアルギア②	80	+1	10	+1	0	+1	7	+1
キングダムチェーンD	ミステリーギア③	80	+2	10	+2	0	+2	7	+2





※1……セット時にアビリティ「リスキーコンボ」が追加される

クリティカル補正		アビリティ			動作速度	接近速度		コンボ		
本体	ユニット	ユニット×1	ユニット×2	ユニット×3		地上	空中	地上	空中	パターン
7	—	—	—	—	1.0	1.13	1.13	3	3	a
7	—	—	—	—	1.0	1.13	1.13	3	3	a
7	+1	ディフェンダー	—	—	1.0	1.13	1.13	3	3	a
7	+2	ディフェンダー	クライシスハーフ	—	1.0	1.13	1.13	3	3	a
7	+2	ディフェンダー	クライシスハーフ	—	1.0	1.13	1.13	3	3	a
7	+2	ディフェンダー	クライシスハーフ	ラストリーヴ	1.0	1.13	1.13	3	3	a
7	+2	ディフェンダー	クライシスハーフ	ラストリーヴ	1.0	1.13	1.13	3	3	a
15	+3	ディフェンダー	クライシスハーフ	ラストリーヴ	1.0	1.13	1.13	3	3	a
7	—	—	—	—	1.0	1.13	1.13	3	3	a
7	+1	ディフェンダー	—	—	1.0	1.13	1.13	3	3	a
7	+2	ディフェンダー	クライシスハーフ	—	1.0	1.13	1.13	3	3	a
7	+2	ディフェンダー	クライシスハーフ	—	1.0	1.13	1.13	3	3	a
7	+2	ディフェンダー	クライシスハーフ	ラストリーヴ	1.0	1.13	1.13	3	3	a
7	+2	ディフェンダー	クライシスハーフ	ラストリーヴ	1.0	1.13	1.13	3	3	a
7	+3	ディフェンダー	クライシスハーフ	ラストリーヴ	1.0	1.13	1.13	3	3	a
7	+2	ディフェンダー	クライシスハーフ	—	1.0	1.13	1.13	3	3	a
7	+2	ディフェンダー	クライシスハーフ	—	1.0	1.13	1.13	3	3	a
7	+2	ディフェンダー	クライシスハーフ	ラストリーヴ	1.0	1.13	1.13	3	3	a
7	+2	ディフェンダー	クライシスハーフ	ラストリーヴ	1.0	1.13	1.13	3	3	a
7	+2	ディフェンダー	クライシスハーフ	—	1.0	1.13	1.13	3	3	a
7	+2	ディフェンダー	クライシスハーフ	—	1.0	1.13	1.13	3	3	a
7	+2	ディフェンダー	クライシスハーフ	ラストリーヴ	1.0	1.13	1.13	3	3	a
7	+2	ディフェンダー	クライシスハーフ	ラストリーヴ	1.0	1.13	1.13	3	3	a
7	+1	ディフェンダー	—	—	1.0	1.13	1.13	3	3	a
7	+1	ディフェンダー	—	—	1.0	1.13	1.13	3	3	a
7	+2	ディフェンダー	クライシスハーフ	—	1.0	1.13	1.13	3	3	a
7	+2	ディフェンダー	クライシスハーフ	—	1.0	1.13	1.13	3	3	a
7	+2	ディフェンダー	クライシスハーフ	ラストリーヴ	1.0	1.13	1.13	3	3	a
7	+2	ディフェンダー	クライシスハーフ	ラストリーヴ	1.0	1.13	1.13	3	3	a
15	+3	ディフェンダー	クライシスハーフ	ラストリーヴ	1.0	1.13	1.13	3	3	a
15	+3	ディフェンダー	クライシスハーフ	ラストリーヴ	1.0	1.13	1.13	3	3	a
19	+3	ディフェンダー	クライシスハーフ	ラストリーヴ	1.0	1.13	1.13	3	3	a
19	+3	ディフェンダー	クライシスハーフ	ラストリーヴ	1.0	1.13	1.13	3	3	a
7	+3	ディフェンダー	クライシスハーフ	ラストリーヴ	1.0	1.13	1.13	3	3	a
7	+3	ディフェンダー	クライシスハーフ	ラストリーヴ	1.0	1.13	1.13	3	3	a
15	+3	ディフェンダー	クライシスハーフ	ラストリーヴ	1.0	1.13	1.13	3	3	a
15	+3	ディフェンダー	クライシスハーフ	ラストリーヴ	1.0	1.13	1.13	3	3	a
19	+3	ディフェンダー	クライシスハーフ	ラストリーヴ	1.0	1.13	1.13	3	3	a
19	+3	ディフェンダー	クライシスハーフ	ラストリーヴ	1.0	1.13	1.13	3	3	a
19	+3	ディフェンダー	クライシスハーフ	ラストリーヴ	1.0	1.13	1.13	3	3	a
19	+3	ディフェンダー	クライシスハーフ	ラストリーヴ	1.0	1.13	1.13	3	3	a
18	+5	コンボアップ	コンボジャンプ	コンボエアスライド	1.0	1.13	1.5	3	3	b
20	+1	コンボアップ	コンボジャンプ	コンボエアスライド	1.0	1.13	1.5	3	3	b
20	+4	ディフェンダー	クライシスハーフ	ラストリーヴ	1.0	1.13	1.13	3	3	a
7	+1	ディフェンダー	—	—	1.0	1.13	1.13	3	3	a
7	+2	ディフェンダー	クライシスハーフ	—	1.0	1.13	1.13	3	3	a



ソラ

※エンディング後にショップで「ソラの目覚め」(すべてのノーマルミッションをミッションゲージ満タンでクリアすると入荷される)を買うと使用可能



使用武器	キーブレード
属性	光(ナビマップ無力化)

キーブレードをあやつる、正義感の強い少年。ドナルドやグーフィーと協力して闇から世界を救ったのち、彼らと一緒に忘却の城で長い眠りについた。ロクサスとシオンの記憶に深く関わっており、ふたりの脳裏には、ソラの冒険の模様がたびたび再生される。



⬆仲間や友との絆の強さを力に変えて、キーブレードを振るいハートレスと戦う。



リミットブレイク

ラグナロク

VOICE
オレに力を！
光よ！

Ⓐボタンで武器を構え、さらにⒶボタンを押すと弾を飛ばす。2回目のⒶボタンをタイミングよく押せば弾が2倍になるので、武器から広がる光をよく見て、操作のタイミングをつかもう。

ファーストリミット

攻撃	威力補正
3方弾	1.5×3
6方弾	1.5×6



ファイナルリミット

攻撃	威力補正
3連弾	2.0
6連弾	2.31



「ラグナロク」の性質

共通

- Ⓐボタンを押すと、少し浮かんで武器の先端に光を集める。その状態でⒶボタンを押すと複数の弾を同時に飛ばすが、何もしないとじきに光が消えてソラは落下する
- 飛ばす弾の数は通常だと3発だが、武器から大きな光の輪が広がった瞬間にⒶボタンを押すと6発に増える

ファーストリミット

- 弾をバラまくように撃つ。一部の弾はターゲットを追って飛んでいく

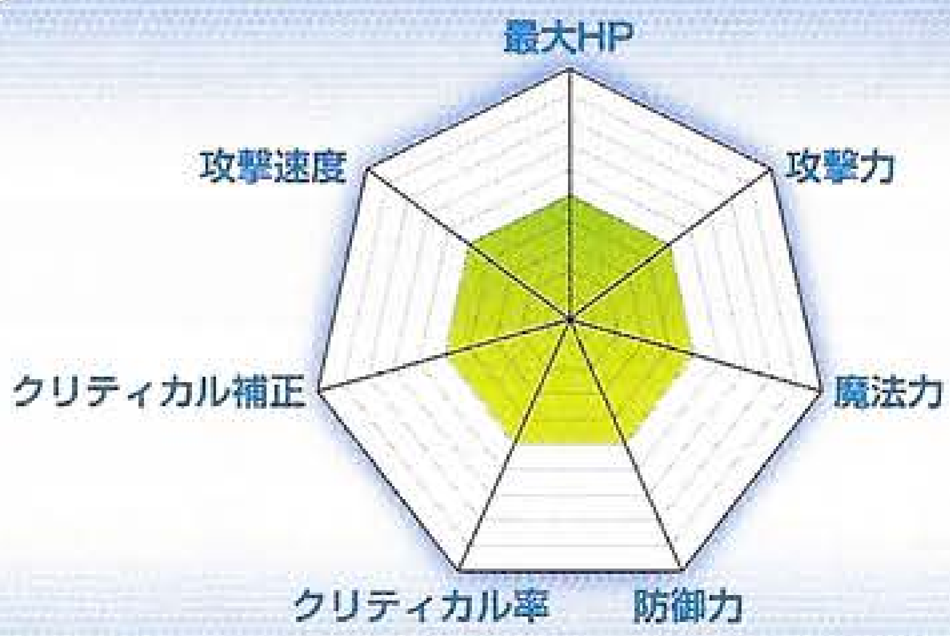
ファイナルリミット

- 弾がきりもみ回転しながら正面に飛ぶ。いずれかの弾が障害物に当たると、ほかの弾もすべて消えてしまう

※▌……敵をひるませやすい

ソラ ステータス

➡基本的にステータスの高さはロクサスと同じ。ただし、一部のレベルでは魔法力がロクサスより1低くなる。



レベル	最大HP	攻撃力	魔法力	防御力	クリティカル率	クリティカル補正
1	62	9	34	7	5	6
2	65	10	35	8	5	7
3	68	11	36	9	5	7
4	71	11	38	11	5	7
5	74	12	40	12	5	7
6	77	13	42	14	5	8
7	80	14	43	15	5	8
8	83	14	46	16	5	8
9	86	15	47	18	5	8
10	89	16	49	19	5	9
11	92	17	50	20	5	9
12	95	17	53	22	5	9
13	98	18	54	23	5	9
14	101	19	56	24	5	10
15	104	20	58	26	5	10
16	107	20	60	27	5	10
17	110	21	61	28	5	10
18	113	22	64	30	5	11
19	116	23	65	31	5	11
20	119	23	67	32	5	11
21	122	24	68	34	5	11
22	125	25	71	35	5	12
23	128	26	72	36	5	12
24	131	26	74	38	5	12
25	134	27	76	39	5	12
26	137	28	78	41	5	13
27	140	29	79	42	5	13
28	143	29	82	43	5	13
29	146	30	83	45	5	13
30	149	31	85	46	5	14
31	152	32	86	47	5	14
32	155	32	89	49	5	14
33	158	33	90	50	5	14
34	161	34	92	51	5	15
35	164	35	94	53	5	15
36	167	35	96	54	5	15
37	170	36	97	55	5	15
38	173	37	100	57	5	16
39	176	38	101	58	5	16
40	179	38	103	59	5	16
41	182	39	104	61	5	16
42	185	40	107	62	5	17
43	188	41	108	63	5	17
44	191	41	110	65	5	17
45	194	42	112	66	5	17
46	197	43	114	68	5	18
47	200	44	115	69	5	18
48	203	44	118	70	5	18
49	206	45	119	72	5	18
50	209	46	121	73	5	19
51	212	47	122	74	5	19
52	215	47	125	76	5	19
53	218	48	126	77	5	19
54	221	49	128	78	5	20
55	224	50	130	80	5	20
56	227	50	132	81	5	20
57	230	51	133	82	5	20
58	233	52	136	84	5	21
59	236	53	137	85	5	21
60	239	53	139	86	5	21
61	242	54	140	88	5	21
62	245	55	143	89	5	22
63	248	56	144	90	5	22
64	251	56	146	92	5	22
65	254	57	148	93	5	22
66	257	58	150	95	5	23
67	260	59	151	96	5	23
68	263	59	154	97	5	23
69	266	60	155	99	5	23
70	269	61	157	100	5	24
71	272	62	158	101	5	24
72	275	62	161	103	5	24
73	278	63	162	104	5	24
74	281	64	164	105	5	25
75	284	65	166	107	5	25
76	287	65	168	108	5	25
77	290	66	169	109	5	25
78	293	67	172	111	5	26
79	296	68	173	112	5	26
80	299	68	175	113	5	26
81	302	69	176	115	5	26
82	305	70	179	116	5	27
83	308	71	180	117	5	27
84	311	71	182	119	5	27
85	314	72	184	120	5	27
86	317	73	186	122	5	28
87	320	74	187	123	5	28
88	323	74	190	124	5	28
89	326	75	191	126	5	28
90	329	76	193	127	5	29
91	332	77	194	128	5	29
92	335	77	197	130	5	29
93	338	78	198	131	5	29
94	341	79	200	132	5	30
95	344	80	202	134	5	30
96	347	80	204	135	5	30
97	350	81	205	136	5	30
98	353	82	208	138	5	31
99	356	83	209	139	5	31
100	359	83	211	140	5	31

ソラの戦いかた 攻撃手段に合わせてパネルを入れかえよう

平均的なステータスを持つため、『たたかう』と魔法の両方を活用できる。おもに使う攻撃に合わせ、パネルを交換しておこう。リミットブレイクの攻撃が遠くまで届くので、瀕死時に強くなるアビリティを利用し、敵から離れつつリミットブレイクで攻めていくのも有効だ。



⬅どの武器でも、フィニッシュ技は威力補正が高いうえに当てやすい。

オススメの武器パネル

パネル	解説
オメガギア各種 アルティメットギア各種	リンクエリアが広いうえ、『ディフェンダー』などの瀕死時に強くなるアビリティを追加できる。各ステータスの上昇量も多め
パンドラギア⑤	魔法力、防御力、クリティカル率、クリティカル補正のいずれかを限界まで上げるのに役立つ。地上ではフィニッシュ技を2段目に出せる
ゼロギア⑤	ステータスが全体的に高く、追加可能なアビリティも実用的。コンボが当てやすく、地上では威力補正がとても高いフィニッシュ技を出せる

ソラ コンボリスト P.128に掲載

ソラ 武器リスト

武器	必要なパネル	攻撃力		魔法力		防御力		クリティカル率	
		本体	ユニット	本体	ユニット	本体	ユニット	本体	ユニット
キングダムチェーン	(パネルなし)	100	—	0	—	0	—	7	—
キングダムチェーン	スキルギア	100	—	0	—	0	—	7	—
キングダムチェーン	スキルギア+②	100	+1	0	+1	0	+1	7	+1
キングダムチェーン	テックギア③	100	+2	0	+2	0	+2	7	+2
キングダムチェーン	テックギア+③	100	+2	0	+2	0	+2	7	+2
キングダムチェーン	デュアルギア④	100	+2	0	+2	0	+2	7	+2
キングダムチェーン	デュアルギア+④	100	+2	0	+2	0	+2	7	+2
キングダムチェーン+	デュアルギア++⑤	115	+3	25	+3	0	+3	10	+3
キングダムチェーン	アームドギア	100	—	0	—	0	—	7	—
キングダムチェーン	アームドギア+②	100	+1	0	+1	0	+1	7	+1
キングダムチェーン	クロノギア③	100	+2	0	+2	0	+2	7	+2
キングダムチェーン	クロノギア+③	100	+2	0	+2	0	+2	7	+2
キングダムチェーン	ファントムギア④	100	+2	0	+2	0	+2	7	+2
キングダムチェーン	ファントムギア+④	100	+2	0	+2	0	+2	7	+2
キングダムチェーン	ファントムギア++⑤	100	+3	0	+3	0	+3	7	+3
キングダムチェーン	クライムギア③	100	+2	0	+2	0	+2	7	+2
キングダムチェーン	クライムギア+③	100	+2	0	+2	0	+2	7	+2
キングダムチェーン	エレガントギア④	100	+2	0	+2	0	+2	7	+2
キングダムチェーン	エレガントギア+④	100	+2	0	+2	0	+2	7	+2
キングダムチェーン	ワイルドギア③	100	+2	0	+2	0	+2	7	+2
キングダムチェーン	ワイルドギア+③	100	+2	0	+2	0	+2	7	+2
キングダムチェーン	オミナスギア④	100	+2	0	+2	0	+2	7	+2
キングダムチェーン	オミナスギア+④	100	+2	0	+2	0	+2	7	+2
キングダムチェーン	ブレイブギア②	100	+1	0	+1	0	+1	7	+1
キングダムチェーン	ブレイブギア+②	100	+1	0	+1	0	+1	7	+1
キングダムチェーン	フィアレスギア③	100	+2	0	+2	0	+2	7	+2
キングダムチェーン	フィアレスギア+③	100	+2	0	+2	0	+2	7	+2
キングダムチェーン	グローリィギア④	100	+2	0	+2	0	+2	7	+2
キングダムチェーン	グローリィギア+④	100	+2	0	+2	0	+2	7	+2
キングダムチェーン+	クライシスギア⑤	115	+3	25	+3	0	+3	10	+3
キングダムチェーン+	クライシスギア+⑤	115	+3	25	+3	0	+3	10	+3
キングダムチェーン++	オメガギア⑥	120	+3	30	+3	5	+3	12	+3
キングダムチェーン++	オメガギア+⑥	120	+3	30	+3	5	+3	12	+3
キングダムチェーン	ハザードギア⑤	100	+3	0	+3	0	+3	7	+3
キングダムチェーン	ハザードギア+⑤	100	+3	0	+3	0	+3	7	+3
キングダムチェーン+	レイジングギア⑤	115	+3	25	+3	0	+3	10	+3
キングダムチェーン+	レイジングギア+⑤	115	+3	25	+3	0	+3	10	+3
キングダムチェーン++	ヴァリアントギア⑤	120	+3	30	+3	5	+3	12	+3
キングダムチェーン++	ヴァリアントギア+⑤	120	+3	30	+3	5	+3	12	+3
キングダムチェーン++	アルティメットギア⑥	120	+3	30	+3	5	+3	12	+3
キングダムチェーン++	アルティメットギア+⑥	120	+3	30	+3	5	+3	12	+3
ボンドオブフレイム	パンドラギア⑤(※1)	118	+5	28	+5	7	+5	15	+5
ボンドオブフレイム+	パンドラギア+⑤	125	+1	33	+1	7	+1	15	+1
ソードオブドリーム	ゼロギア⑤	124	+4	30	+4	7	+4	15	+4
キングダムチェーン	カジュアルギア②	100	+1	0	+1	0	+1	7	+1
キングダムチェーン	ミステリーギア③	100	+2	0	+2	0	+2	7	+2

※1……セット時にアビリティ『リスキーコンボ』が追加される

クリティカル補正		アビリティ			動作	接近速度		コンボ		
本体	ユニット	ユニット×1	ユニット×2	ユニット×3	速度	地上	空中	地上	空中	パターン
7	—	—	—	—	1.0	1.13	1.13	3	3	a
7	—	—	—	—	1.0	1.13	1.13	3	3	a
7	+1	ディフェンダー	—	—	1.0	1.13	1.13	3	3	a
7	+2	ディフェンダー	クライシスハーフ	—	1.0	1.13	1.13	3	3	a
7	+2	ディフェンダー	クライシスハーフ	—	1.0	1.13	1.13	3	3	a
7	+2	ディフェンダー	クライシスハーフ	ラストリーヴ	1.0	1.13	1.13	3	3	a
7	+2	ディフェンダー	クライシスハーフ	ラストリーヴ	1.0	1.13	1.13	3	3	a
10	+3	ディフェンダー	クライシスハーフ	ラストリーヴ	1.0	1.13	1.13	3	3	a
7	—	—	—	—	1.0	1.13	1.13	3	3	a
7	+1	ディフェンダー	—	—	1.0	1.13	1.13	3	3	a
7	+2	ディフェンダー	クライシスハーフ	—	1.0	1.13	1.13	3	3	a
7	+2	ディフェンダー	クライシスハーフ	—	1.0	1.13	1.13	3	3	a
7	+2	ディフェンダー	クライシスハーフ	ラストリーヴ	1.0	1.13	1.13	3	3	a
7	+2	ディフェンダー	クライシスハーフ	ラストリーヴ	1.0	1.13	1.13	3	3	a
7	+3	ディフェンダー	クライシスハーフ	ラストリーヴ	1.0	1.13	1.13	3	3	a
7	+2	ディフェンダー	クライシスハーフ	—	1.0	1.13	1.13	3	3	a
7	+2	ディフェンダー	クライシスハーフ	—	1.0	1.13	1.13	3	3	a
7	+2	ディフェンダー	クライシスハーフ	ラストリーヴ	1.0	1.13	1.13	3	3	a
7	+2	ディフェンダー	クライシスハーフ	ラストリーヴ	1.0	1.13	1.13	3	3	a
7	+2	ディフェンダー	クライシスハーフ	—	1.0	1.13	1.13	3	3	a
7	+2	ディフェンダー	クライシスハーフ	—	1.0	1.13	1.13	3	3	a
7	+2	ディフェンダー	クライシスハーフ	ラストリーヴ	1.0	1.13	1.13	3	3	a
7	+2	ディフェンダー	クライシスハーフ	ラストリーヴ	1.0	1.13	1.13	3	3	a
7	+1	ディフェンダー	—	—	1.0	1.13	1.13	3	3	a
7	+1	ディフェンダー	—	—	1.0	1.13	1.13	3	3	a
7	+2	ディフェンダー	クライシスハーフ	—	1.0	1.13	1.13	3	3	a
7	+2	ディフェンダー	クライシスハーフ	—	1.0	1.13	1.13	3	3	a
7	+2	ディフェンダー	クライシスハーフ	ラストリーヴ	1.0	1.13	1.13	3	3	a
7	+2	ディフェンダー	クライシスハーフ	ラストリーヴ	1.0	1.13	1.13	3	3	a
10	+3	ディフェンダー	クライシスハーフ	ラストリーヴ	1.0	1.13	1.13	3	3	a
10	+3	ディフェンダー	クライシスハーフ	ラストリーヴ	1.0	1.13	1.13	3	3	a
15	+3	ディフェンダー	クライシスハーフ	ラストリーヴ	1.0	1.13	1.13	3	3	a
15	+3	ディフェンダー	クライシスハーフ	ラストリーヴ	1.0	1.13	1.13	3	3	a
7	+3	ディフェンダー	クライシスハーフ	ラストリーヴ	1.0	1.13	1.13	3	3	a
7	+3	ディフェンダー	クライシスハーフ	ラストリーヴ	1.0	1.13	1.13	3	3	a
10	+3	ディフェンダー	クライシスハーフ	ラストリーヴ	1.0	1.13	1.13	3	3	a
10	+3	ディフェンダー	クライシスハーフ	ラストリーヴ	1.0	1.13	1.13	3	3	a
15	+3	ディフェンダー	クライシスハーフ	ラストリーヴ	1.0	1.13	1.13	3	3	a
15	+3	ディフェンダー	クライシスハーフ	ラストリーヴ	1.0	1.13	1.13	3	3	a
15	+3	ディフェンダー	クライシスハーフ	ラストリーヴ	1.0	1.13	1.13	3	3	a
15	+3	ディフェンダー	クライシスハーフ	ラストリーヴ	1.0	1.13	1.13	3	3	a
15	+5	ファイアパワー	ファイナルマジック	ラストリーヴ	1.0	1.13	1.13	5	6	b
15	+1	ファイアパワー	ファイナルマジック	ラストリーヴ	1.0	1.13	1.13	5	6	b
19	+4	コンボアップ	アップチェイン	ストライカー	1.0	1.13	1.13	4	3	c
7	+1	ディフェンダー	—	—	1.0	1.13	1.13	3	3	a
7	+2	ディフェンダー	クライシスハーフ	—	1.0	1.13	1.13	3	3	a

リク コンボリスト

技名一覧

- あ［地］回転振り上げ
- い［地］3連続突き
- う［地］斜め上突き
- え［地］突進突き
- お［地］きりもみ回転上昇振り
- ア［空］打ち上げ
- イ［空］右左振り上げ
- ウ［空］2連続突き横回転振り
- エ［空］上昇振り
- オ［空］急降下真下突き
- カ［空］左振り上げ

パネル名	段数	1	2	3	4	5	6
a (パネルなし時) 下記以外のパネル	地上 Ⓐ	あ 0.75	い 0.5 / 0.5 / 1.0	い 0.5 / 0.5 / 1.0	い 0.5 / 0.5 / 1.0	う 0.75	え 1.5
	空中 Ⓐ	ア 0.75	イ 1.0 / 1.0	ウ 0.88 / 0.88 / 1.25			
b パンドラギア⑤ パンドラギア+⑤	地上 Ⓐ	え 1.5	お 1.0 / 1.0 / 1.0				
	地上 Ⓨ		エ 1.0	オ 1.5 / 1.0			
	空中 Ⓐ	ア 0.75	イ 1.0 / 1.0	オ 0.75 / 1.5			
c ゼロギア⑤	地上 Ⓐ	お 0.75 / 0.75 / 1.0	お 0.75 / 0.75 / 1.0	お 0.75 / 0.75 / 1.0			
	地上 Ⓨ			え 1.5			
	空中 Ⓐ	イ 0.75 / 1.0	カ 0.75	イ 0.75 / 1.0	オ 1.5 / 1.0		

ドナルド コンボリスト

技名一覧

- あ［地］前進振り下ろし
- い［地］横回転振り
- う［地］前跳び振り下ろし
- え［地］前進3連続振り
- ア［空］振り下ろし
- イ［空］振り上げ
- ウ［空］縦回転振り
- エ［空］飛行3連続振り

パネル名	段数	1	2	3	4	5
a (パネルなし時) 下記以外のパネル	地上 Ⓐ	あ 0.75	い 1.38			
	空中 Ⓐ	ア 0.75	イ 0.63	ウ 1.38		
b パンドラギア⑤ パンドラギア+⑤	地上 Ⓐ	い 1.0	う 1.5			
	空中 Ⓐ	ア 0.75	イ 0.63	ウ 1.38		
c ゼロギア⑤	地上 Ⓐ	あ 0.75	え 0.5 / 0.5 / 1.0			
	空中 Ⓐ	イ 0.63	エ 0.5 / 0.5 / 1.0			

※黄……クリティカルヒットする　緑……敵をひるませやすい　赤枠……『ガードカウンター』『エアリベンジ』で出る技



グーフィー コンボリスト

■技名一覧

あ［地］小突き	え［地］横2回転振り	ア［空］突進左振り上昇	エ［空］振り下ろし
い［地］力ため横2回転振り	お［地］横1回転振り	イ［空］打ち上げ	
う［地］斜め上跳ね打ち上げ	か［地］ヘッドスライディング	ウ［空］後方宙返り落下	

パネル名		段数 1	2	3	4	5
a (パネルなし時) 下記以外のパネル	地上 Ⓐ	あ 0.75	い 0.5 / 0.5 / 0.5	ア 1.5		
	空中 Ⓐ	イ 0.75	ウ 1.56			
b バンドラギア⑤ バンドラギア+⑤	地上 Ⓐ	あ 0.75	い 0.5 / 0.5 / 0.5	う 0.75		
	地上 Ⓨ				ウ 1.56	
	空中 Ⓐ	イ 0.75	エ 0.88	ウ 1.56		

パネル名		段数 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
c ゼロギア⑤	地上 Ⓐ	い 0.25 / 0.25 / 0.5	え 0.25 / 0.5	え 0.25 / 0.5	え 0.25 / 0.5	え 0.25 / 0.5	え 0.25 / 0.5	え 0.25 / 0.5	え 0.25 / 0.5	お 0.5	か 1.5
	地上 Ⓨ									お 0.5	か 1.5
	地上 Ⓨ								お 0.5	か 1.5	
	地上 Ⓨ							お 0.5	か 1.5		
	地上 Ⓨ						お 0.5	か 1.5			
	地上 Ⓨ					お 0.5	か 1.5				
	地上 Ⓨ				お 0.5	か 1.5					
	地上 Ⓨ			お 0.5	か 1.5						
	地上 Ⓨ		お 0.5	か 1.5							
	空中 Ⓐ	エ 0.88	ウ 1.56								



い［地］力ため横2回転振り



か［地］ヘッドスライディング



ア［空］突進左振り上昇



ウ［空］後方宙返り落下

CHAPTER 1 プレイヤーキャラクター PLAYER CHARACTER

王様 コンボリスト

技名一覧

- あ[地]振り上げ
- い[地]突進右振り
- う[地]横周回上昇振り
- え[地]横2回転左右飛行振り
- ア[空]2連続振り
- イ[空]縦回転振り上げ
- ウ[空]縦2回転右振り
- エ[空]4連続突き

パネル名	段数		1	2	3	4	5
a (パネルなし時) 下記以外のパネル	地上	Ⓐ	あ 0.75	い 0.75	う 1.5×3		
	空中	Ⓐ	ア 0.5 0.5	イ 0.75	ウ 0.75 0.75 1.5		
b パンドラギア⑤ パンドラギア+⑤	地上	Ⓐ	あ 0.75	い 0.75	え 0.5 0.5 0.5 1.25 1.25		
	空中	Ⓐ	ア 0.5 0.5	イ 0.75	エ 1.0 1.0 1.0 1.0		

ソラ コンボリスト

技名一覧

- あ[地]振り下ろし
- い[地]突き
- う[地]前跳ね横回転振り
- え[地]突進横振り
- ア[空]振り上げ
- イ[空]振り下ろし
- ウ[空]横回転振り
- エ[空]上昇縦2回転振り上げ
- オ[空]縦2回転振り上げ

パネル名	段数		1	2	3	4	5	6
a (パネルなし時) 下記以外のパネル	地上	Ⓐ	あ 0.75	い 0.88	う 1.5			
	空中	Ⓐ	ア 0.75	イ 0.75	ウ 1.5			
b パンドラギア⑤ パンドラギア+⑤	地上	Ⓐ	あ 0.75	う 1.5				
		Ⓨ		エ 0.5 0.5 0.5 1.25	オ 0.5 0.5 1.25	オ 0.5 0.5 1.25	オ 0.5 0.5 1.25	
	空中	Ⓐ	ア 0.75	イ 0.75	オ 0.5 0.5 1.25	オ 0.5 0.5 1.25	オ 0.5 0.5 1.25	オ 0.5 0.5 1.25
c ゼロギア⑤	地上	Ⓐ	あ 0.75	い 0.88	え 2.0			
		Ⓨ			ア 0.5	エ 0.5 0.5 0.5 1.0		
	空中	Ⓐ	ア 0.75	イ 0.75	エ 0.63 0.63 0.63 1.25			

※▮……クリティカルヒットする ▮……敵をひるませやすい □……「ガードカウンター」「エアリベンジ」で出る技

全キャラクター共通

魔法リスト

MAGIC LIST

全15種類の魔法は、どのキャラクターでも使用可能で、誰が使っても同じ効果が現れる。魔法の種類とレベルごとのちがいを知り、用途に合わせて使いわけよう。

リストの見かた



❶**魔法の系統**
❷**名前**
❸**パネルの入手方法**……魔法パネルの入手方法が記されたページ。
❹**属性**……魔法が持つ属性。
❺**状態異常**……発生させることがある状態異常(→P.172)。
❻**有効な敵の一例**……その魔法が有効な敵の一例。物理攻撃でも倒しやすい敵は除外している。
❼**動作**……魔法を使うときの動作。AとBは下記の動作集と対応。
❽**効果**……魔法の効果や使い道などの説明。
❾**基本能力**……魔法の基本的な能力を魔法のレベルごとにまとめたもの。威力補正についてはP.167、基本発生確率についてはP.172を参照。文中にある距離は、アビリティ『ヘイスト』を使わずに1秒間に走る距離を9mとしたときのもの。

キャラクター別・魔法を使うときの動作集



魔法リスト1 パネルの入手方法 P.201

ファイア系



ファイア／ファイラ／ファイガ

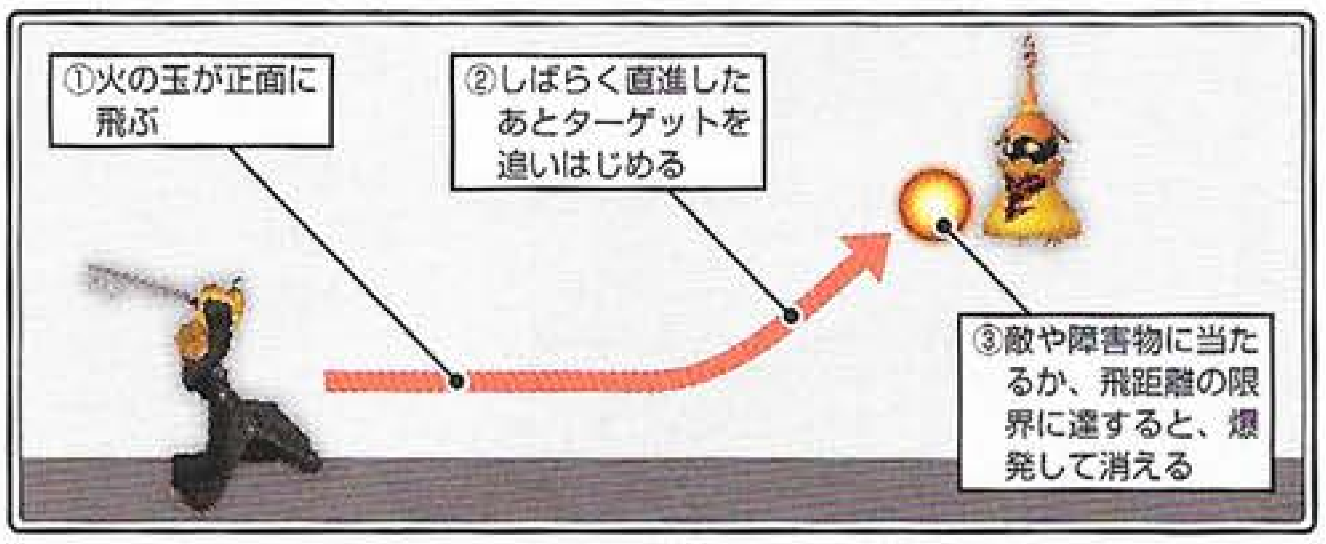
属性	炎	状態異常	炎上

有効な敵の一例

- エメラルドセレナーデ
- ポイズンプラント
- スノークリスタル
- リアゴースト
- アヴァランチ
- ブリザドプラント
- エアバトラー
- アイスキャノン
- コールドリッパー
- スカイルーラー

ファイア（動作A）

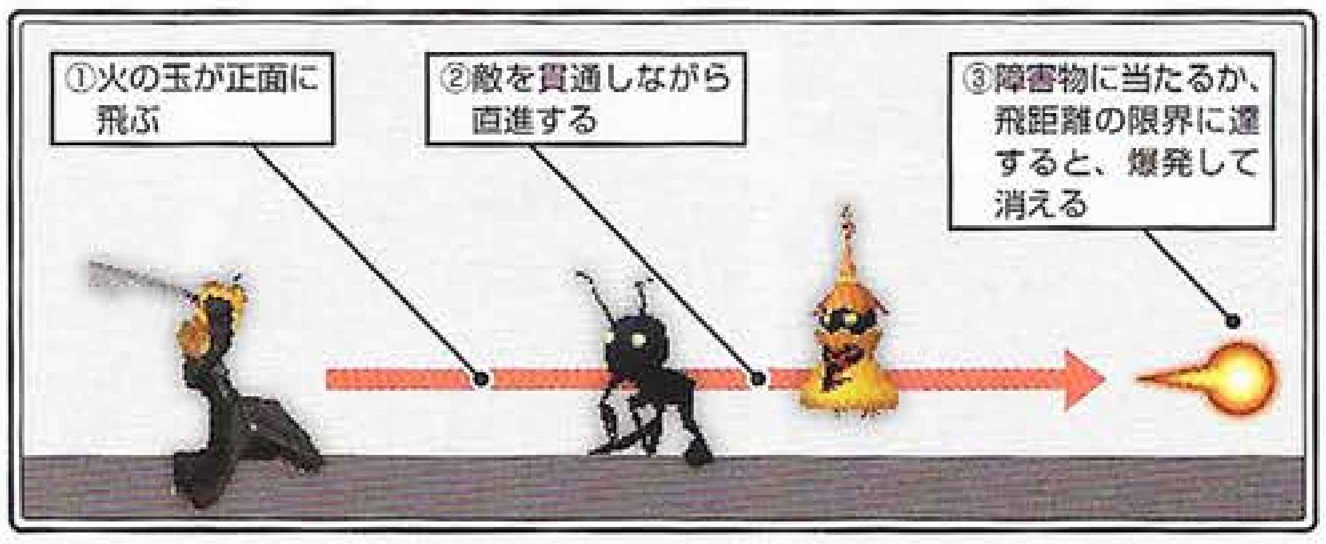
高い追尾能力を持つ火の玉を飛ばす。障害物に当たって消えてしまうことがあるため、地形に注意して使おう。火の玉や爆発は周囲の敵を巻きこむこともあるが、その範囲はLV5でもせまく、何体もの敵をまとめて倒すのには不向き。



基本能力	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
威力補正	0.9	0.93	0.95	0.98	1.0
炎上状態の基本発生確率	30%	35%	40%	45%	50%
火の玉の飛行速度	8.0m／秒	8.5m／秒	9.0m／秒	9.5m／秒	10.0m／秒
火の玉の飛距離	20.0m	21.25m	22.5m	23.75m	25.0m
火の玉の方向転換速度(LV1が基準)	×1.0	×1.13	×1.25	×1.38	×1.5

ファイラ（動作A）

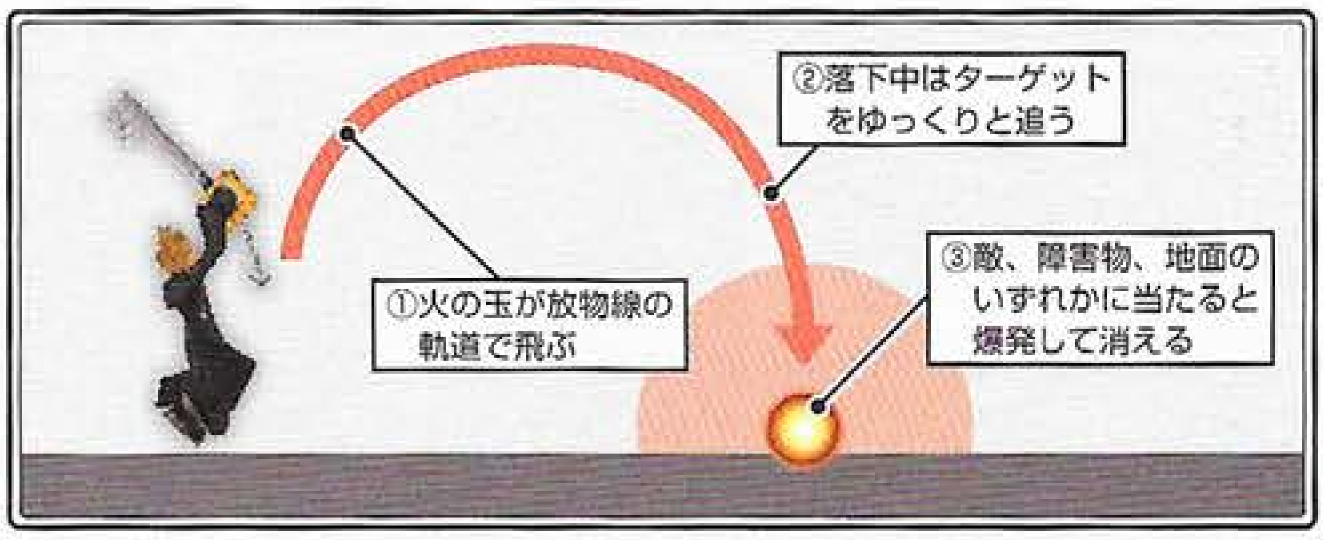
直進する火の玉で攻撃する。火の玉の軌道上にいるすべての敵にダメージを与えるが、追尾能力はまったくないので、敵と高さを合わせてから使うのが基本。敵の動きがすばやいときは、火の玉をかわされないように近距離で使いたい。



基本能力	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
威力補正	1.4	1.46	1.52	1.57	1.63
炎上状態の基本発生確率	30%	35%	40%	45%	50%
火の玉の飛行速度	21m／秒				
火の玉の飛距離	25.0m	27.5m	30.0m	32.5m	35.0m

ファイガ（動作B）

火の玉を山なりに飛ばす。爆発の範囲が広く、複数の敵を巻きこめるものの、せまい場所で使うと火の玉が障害物にぶつかって敵に届かないので注意。一撃あたりの威力は小さめだが、火の玉が直撃した敵には2回ダメージを与えることがある。



基本能力	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
威力補正	0.55	0.57	0.6	0.62	0.64
炎上状態の基本発生確率	30%	35%	40%	45%	50%
火の玉の飛距離	5m	6m	7m	8m	10m
火の玉のサイズ(LV1が基準)	×1.0	×1.17	×1.33	×1.5	×1.67
爆発の範囲(半径)	2.0m	2.5m	3.0m	3.5m	4.0m



魔法リスト2 パネルの入手方法 P.201

ブリザド系

ブリザド／ブリザラ／ブリザガ

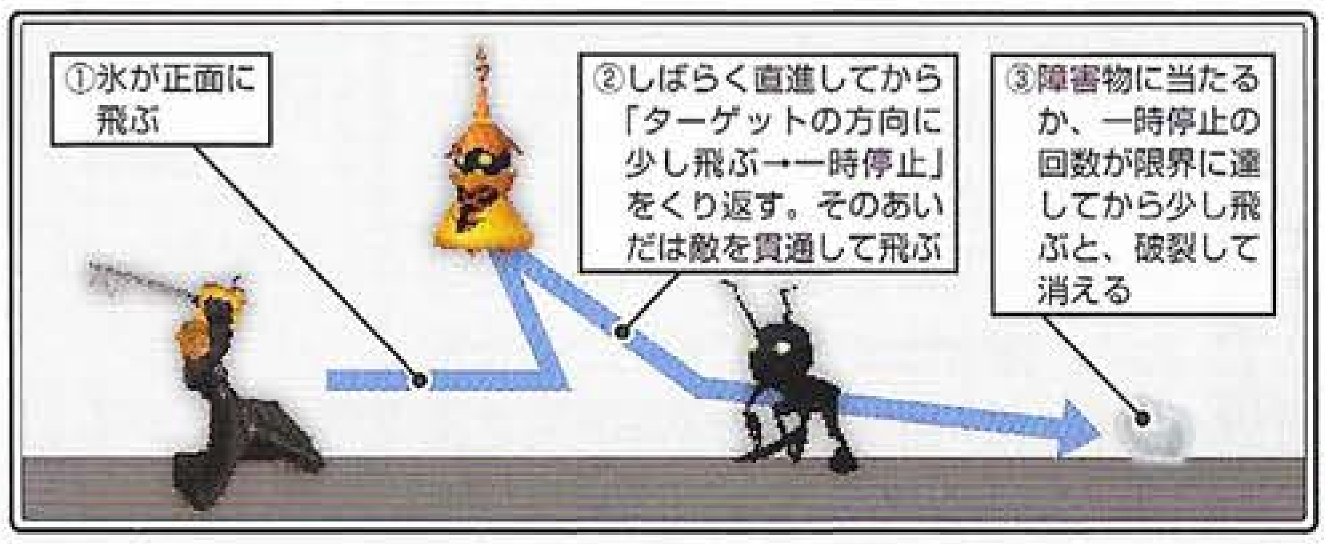
属性 氷　状態異常 凍結

有効な敵の一例
- ギガントシャドウ
- フレアノート
- マッドドッグ
- バーニングボール
- バニッシュリザード
- サファイアエレジー
- ソリッドアーマー
- スカイグラップラー
- ヒートセイバー
- ブリードパフォーマー



ブリザド

ターゲットを追って少しずつ進む氷を飛ばす。追尾能力がそれなりに高く、同じ敵に「一時停止の回数の限界+1回」まで連続でダメージを与えることも可能。凍結状態の基本発生確率は低いが、氷が連続で当たればそのぶん凍らせる可能性は高まる。

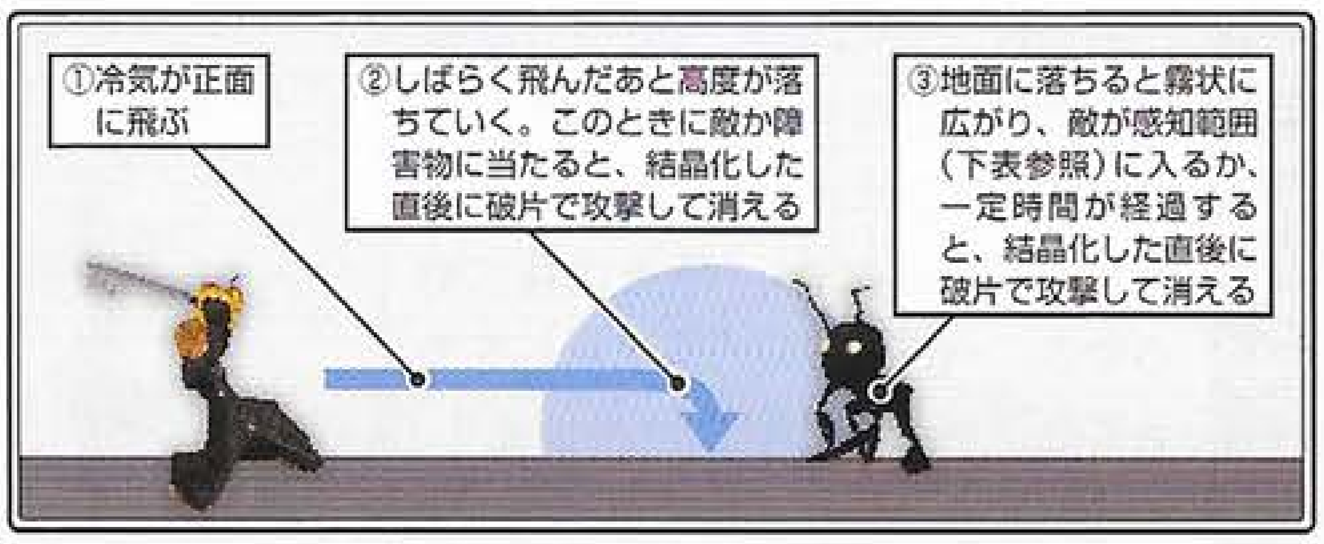


動作A

基本能力	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
威力補正	0.2	0.18	0.18	0.17	0.17
凍結状態の基本発生確率	6%				
氷の飛行速度	10m／秒				
氷が一時停止する回数	3回	4回	4回	5回	5回
氷が一時停止する時間	0.3秒	0.3秒	0.2秒	0.2秒	0.1秒

ブリザラ

冷気の霧が広がり、触れた敵に氷の破片で攻撃する。冷気の射程は短いが、氷の破片の攻撃範囲が広く、敵を凍結状態にする確率も高い。凍結状態の敵には与えるダメージが通常の3倍になるので、敵のHPを一気に減らすための布石としても役立つ。

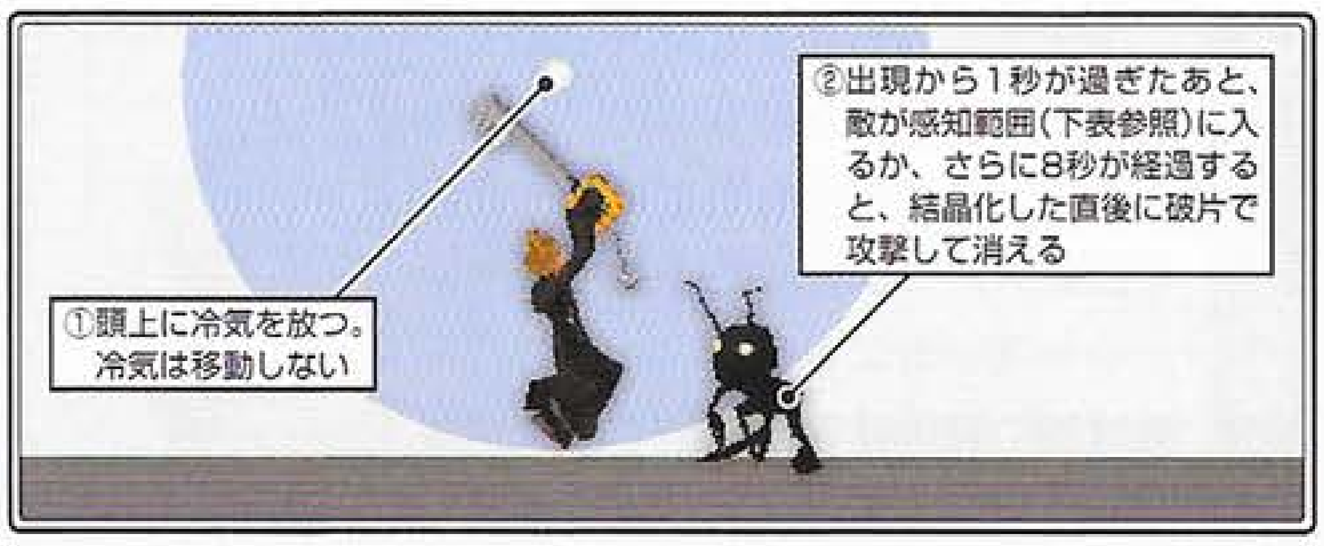


動作A

基本能力	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
威力補正	0.36	0.39	0.43	0.46	0.5
凍結状態の基本発生確率	70%	75%	80%	85%	90%
冷気の飛行速度	4.5m／秒	5.0m／秒	5.5m／秒	6.0m／秒	6.5m／秒
霧の出現時間	4.0秒	4.5秒	5.0秒	5.5秒	6.0秒
霧の感知範囲と結晶の攻撃範囲（半径）	1.0m	1.25m	1.5m	1.75m	2.0m

ブリザガ

空中に冷気のワナを作り出す。高い威力と広い攻撃範囲を誇り、凍結状態の発生確率も高めだが、敵が近くにいないと不発に終わりやすい。不発の場合、冷気が消えるまでの長いあいだリミットブレイクや魔法が使えなくなるので注意（→P.165）。



動作B

基本能力	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
威力補正	0.79	0.81	0.82	0.83	0.95
凍結状態の基本発生確率	70%	72.5%	75%	77.5%	80%
冷気の出現時間	9秒				
冷気の感知範囲と結晶の攻撃範囲（半径）	2.0m	2.5m	3.0m	3.5m	4.0m

INDEX

魔法リスト3 パネルの入手方法 P.201

サンダー系

サンダー／サンダラ／サンダガ

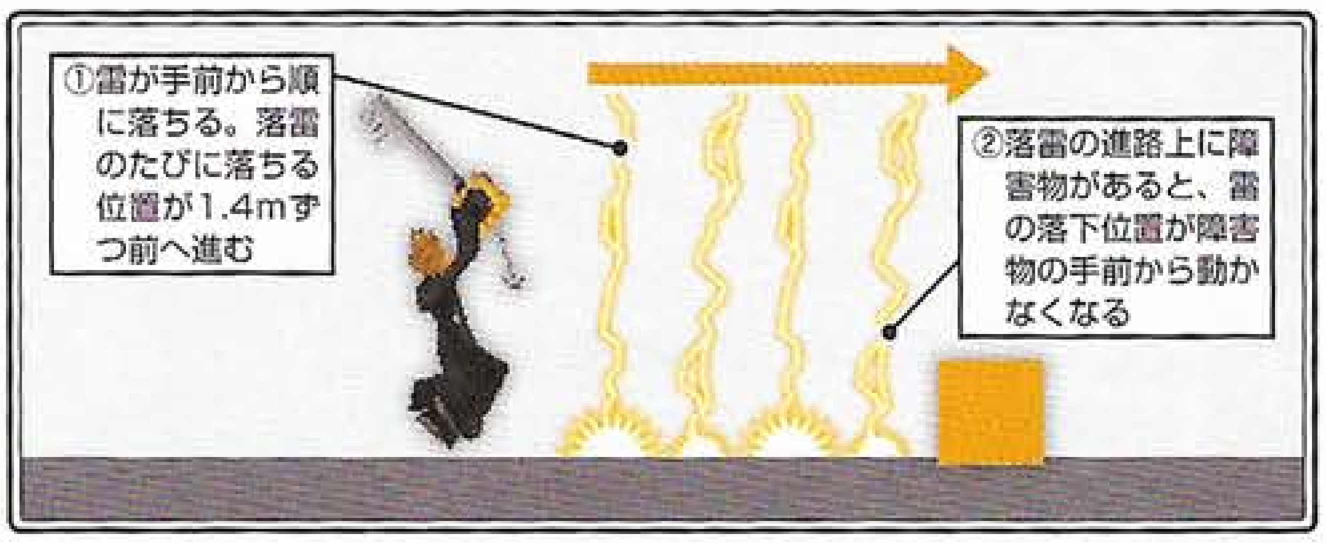


属性 雷　**状態異常** 帯電

有効な敵の一例
- デストロイヤー
- フライングアーツ
- スパイククローラー
- ダークフォロワー
- ？？？？(触手)
- ソイルアーマー
- ヒュージキャノン
- ウインドストーム
- デモンズフォートレス
- シオン第三形態

サンダー

手前から順に雷を落としていく。障害物に向けて使った場合、それがベンチなどの小さいものでも、障害物の手前で雷が落ちつづける。そのため、障害物の近くに追いつめた敵に使えば、落雷が何度も当たって大ダメージを与えることが可能。



動作 B

基本能力	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
威力補正	0.72				
帯電状態の基本発生確率	10%	15%	20%	25%	30%
落雷の間隔	0.1秒				
落雷の回数	7回	8回	9回	10回	11回
使用位置から最後の落雷位置までの距離	8.4m	9.8m	11.2m	12.6m	14.0m

サンダラ

雷をバラまくように落とす。本来なら同じ敵だけを狙うことはできないが、身体が大きい敵には散らばる雷が何度も当たり、HPを大量に減らせる。一方、敵の大群に対して使っても、落雷の攻撃範囲がせまく、すべての敵に当たるケースは少ない。

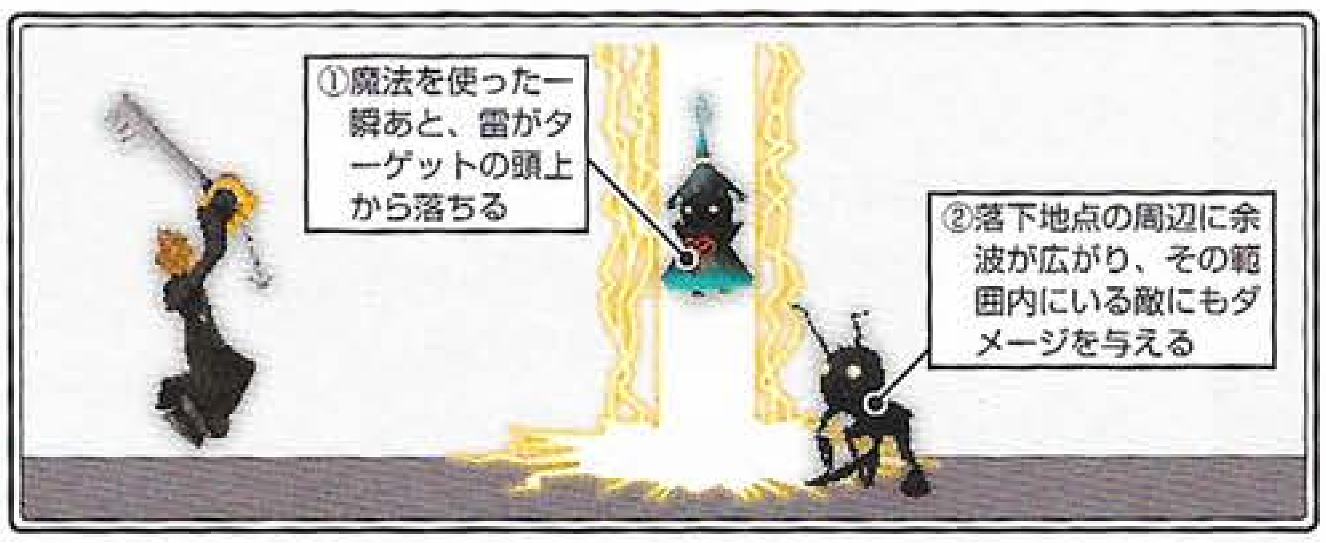


動作 B

基本能力	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
威力補正	0.4				
帯電状態の基本発生確率	20%	25%	30%	35%	40%
落雷の間隔	0.2秒	0.2秒	0.1秒	0.1秒	0.1秒
落雷の回数	20回	23回	26回	29回	32回
落雷の範囲の比率(LV1が基準)	×1.0	×1.14	×1.43	×1.57	×1.71

サンダガ

ターゲットめがけて巨大な雷で攻撃する。狙いが正確なうえに威力が大きく、ターゲットには落雷と余波で2回ダメージを与えるため、耐性がやや高い敵にも有効。さらに、帯電状態の発生確率が高めで、ほとんどのミッションで重宝する。



動作 B

基本能力	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
威力補正	1.4	1.51	1.58	1.64	1.74
帯電状態の基本発生確率	30%	35%	40%	45%	50%
使用開始から落雷までの時間差	1.4秒	1.4秒	1.3秒	1.2秒	1.1秒
落雷の太さ(LV1が基準)	×1.0	×1.25	×1.5	×1.75	×2.0



魔法リスト4 パネルの入手方法 P.201

エアロ系

エアロ／エアロラ／エアロガ

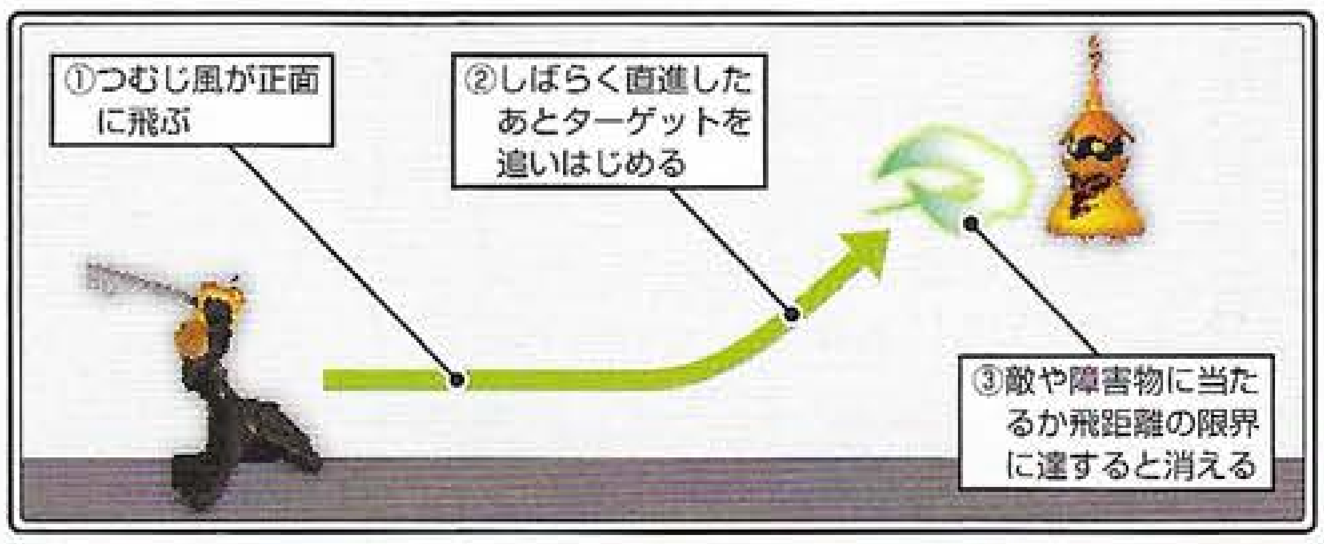
属性 風　状態異常 吹き上げ



有効な敵の一例
- ストライプアリア
- ディザーター
- ヒュージキャノン
- リアゴースト
- テイルミラージュ
- エメラルドセレナーデ
- グラウンドアーマー
- モーニングスター
- ストレングスブレード
- ブリードパフォーマー

エアロ

ターゲットを追いかける弾を飛ばす。攻撃内容は『ファイア』に似ているが、威力がやや小さいかわりに飛行速度が速い。魔法のレベルが低いと弾が少し飛んだだけで消えてしまうので、追尾能力を活かせるよう、レベル3以上にして使いたい。

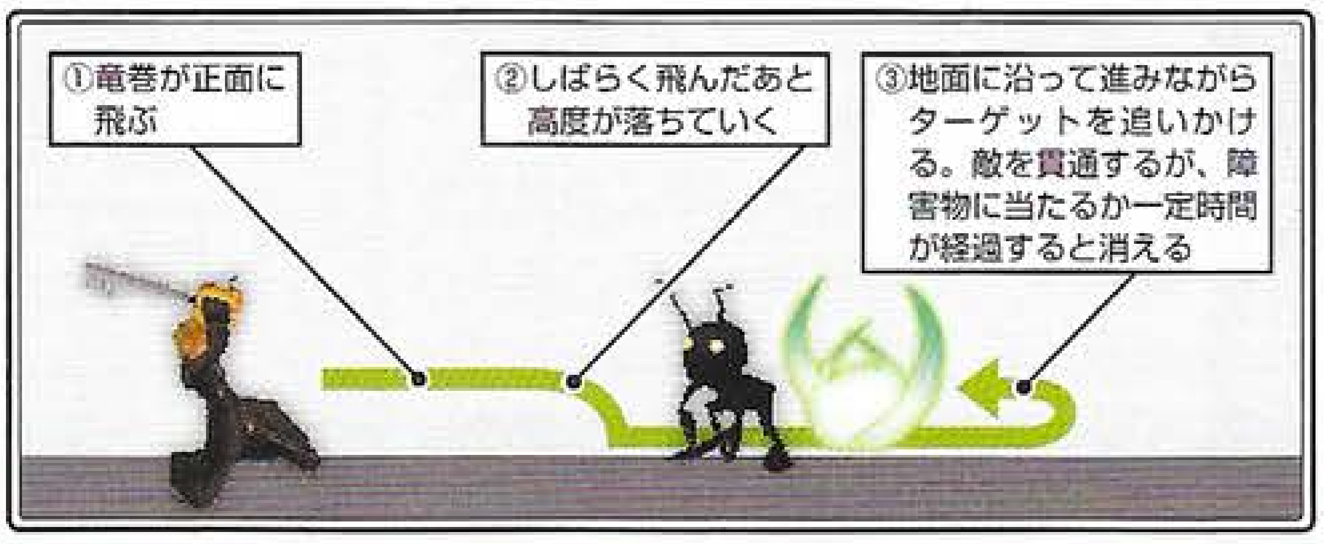


動作 A

基本能力	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
威力補正	0.72	0.81	0.86	0.88	0.91
吹き上げ状態の基本発生確率	40%	45%	50%	55%	60%
つむじ風の飛行速度	10.0m／秒	10.5m／秒	11.0m／秒	11.5m／秒	12.0m／秒
つむじ風の飛距離	6m	9m	12m	15m	18m

エアロラ

地表を進む竜巻で攻撃する。威力が小さいため、敵を吹き上げ状態にする目的で使うといい。竜巻は敵に当たっても消えず、しばらくはリミットブレイクや魔法が使えなくなるので(→P.165)、吹き上げ状態の敵には『たたかう』で追撃しよう。

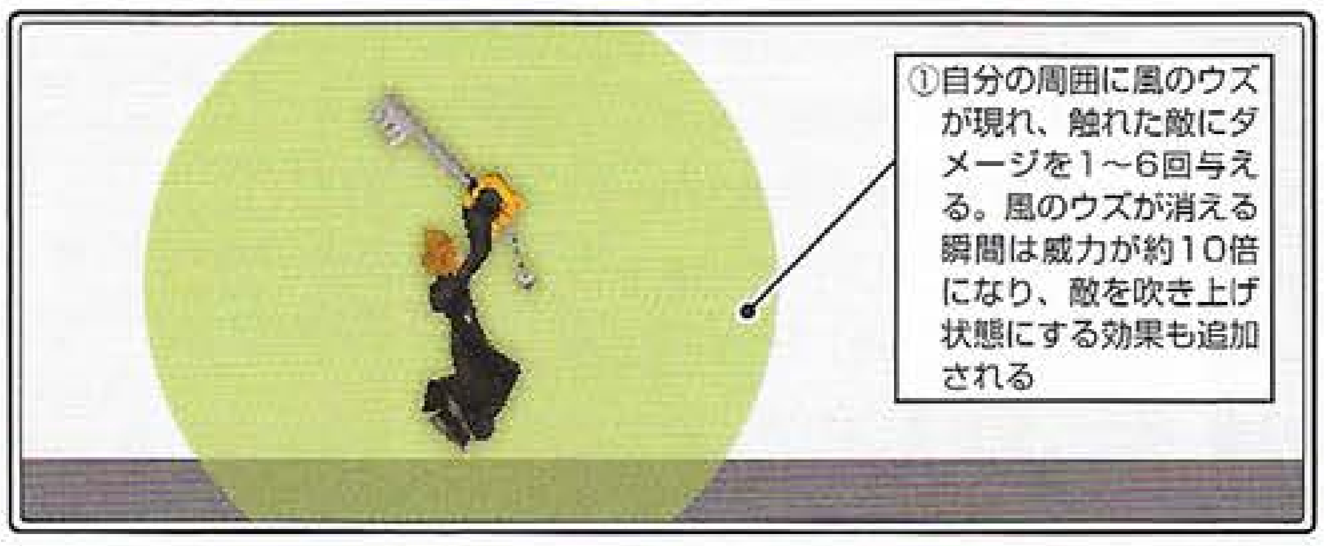


動作 A

基本能力	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
威力補正	0.11	0.13	0.14	0.16	0.18
吹き上げ状態の基本発生確率	50%	60%	70%	80%	90%
竜巻の飛行速度	3m／秒				
竜巻の出現時間	6秒	7秒	8秒	9秒	10秒

エアロガ

近くにいる敵にまとめてダメージを与える。見た目よりも上下に攻撃が届くため、敵の頭上に跳んで使うと反撃を受けにくい。なお、風の攻撃は数回連続で当たるが、1体の敵に与えるダメージ量の合計は『エアロ』よりやや多い程度。



動作 B

基本能力	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
威力補正(途中)	0.05	0.06	0.07	0.08	0.09
威力補正(最後)	0.49	0.57	0.66	0.68	0.7
吹き上げ状態の基本発生確率	40%	50%	60%	70%	80%
風のウズのサイズ(半径)	3.25m	3.5m	3.75m	4.0m	4.25m
風のウズの出現時間	1.2秒				

INDEX

魔法リスト5 パネルの入手方法 P.201～202

ケアル系

ケアル／ケアルラ／ケアルガ

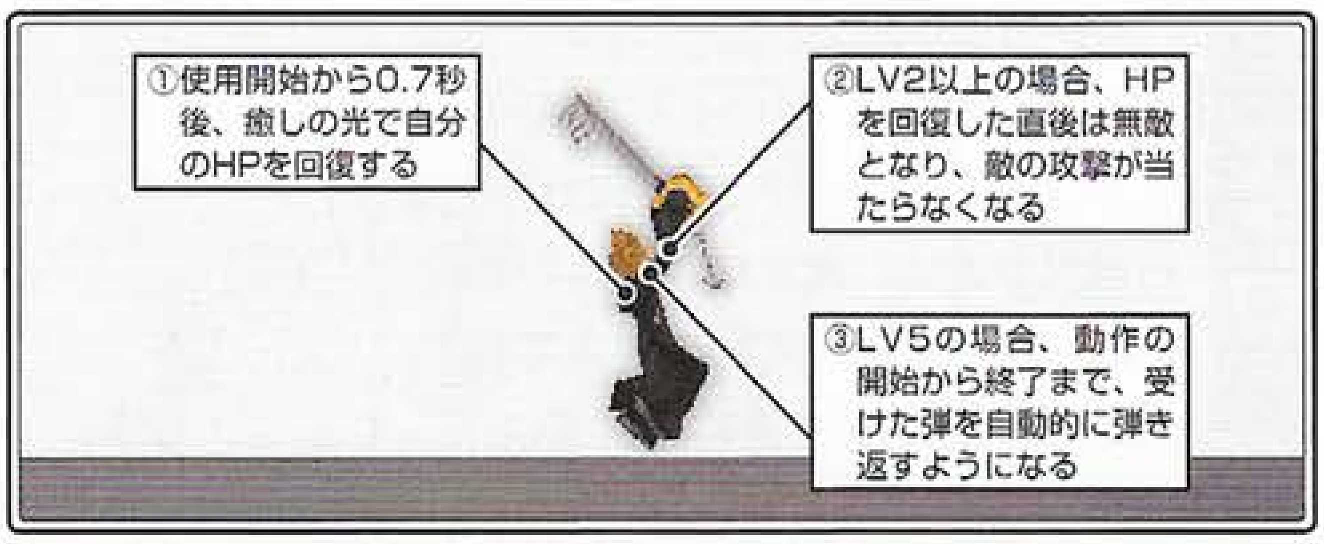
属性	―	状態異常	―

有効な敵の一例 ―



ケアル

標準的な回復魔法。使いはじめてから効果が現れるまでには少しスキがあり、そのあいだに何らかの攻撃を受けてひるむとHPを回復できない。安全のため、敵の攻撃をかわしたり敵の弾を弾き返したりできるように、魔法のレベルを上げて使いたい。

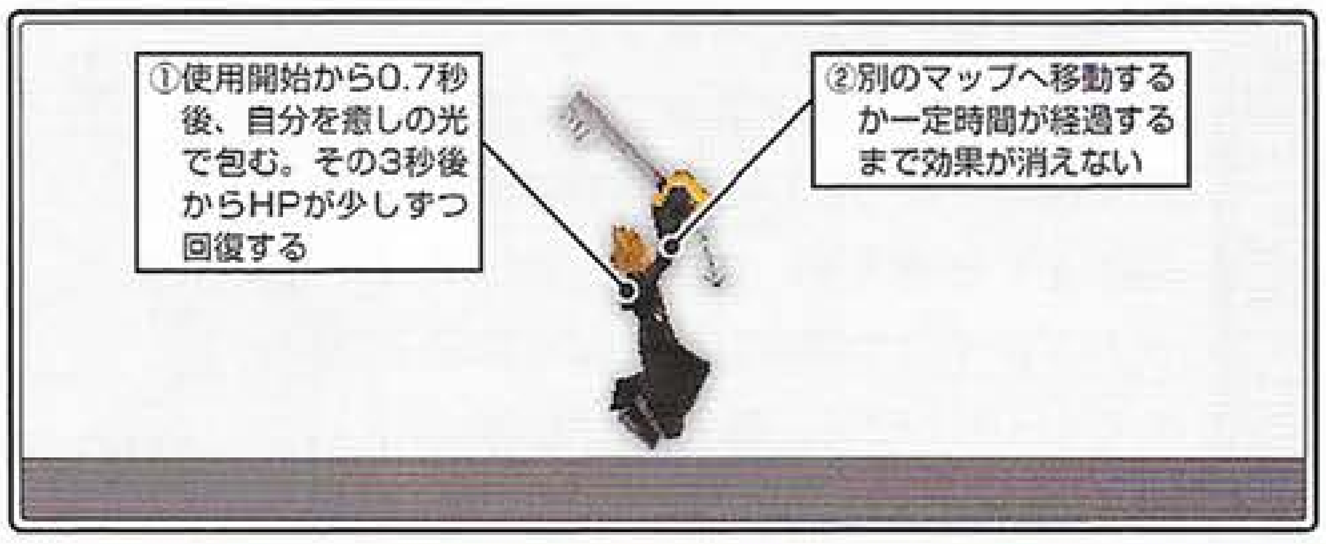


動作 B

基本能力	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
回復量補正	0.5	0.58	0.65	0.73	0.8
回復中の無敵時間	なし	0.6秒	1.2秒	1.6秒	2.0秒
動作中に弾を弾き返す能力	なし	なし	なし	なし	あり

ケアルラ

自分のHPが少しずつ回復するようになる。時間はかかるが、同じレベルの『ケアル』の約3倍に相当する量のHPを回復可能。ほかの魔法とちがって、効果中でもリミットブレイクや魔法が使えるため、攻撃をしながらHPを大量に回復できる。



動作 B

基本能力	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
回復量補正	0.2				
効果の持続時間	24秒	27秒	30秒	33秒	36秒
HPが回復するのに要する時間	3秒				

ケアルガ

HPが少しずつ回復する空間を作り出す。その空間に入っているときしか効果を得られないが、パートナーやほかのプレイヤーキャラクターも回復可能。癒しの空間は作った場所から動かないので、敵の攻撃を受けにくい位置で使うのが基本だ。



動作 B

基本能力	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
回復量補正(癒しの空間出現時)	0.3	0.32	0.34	0.36	0.38
回復量補正(効果中)	0.6				
癒しの空間のサイズ(半径)	1.8m	2.1m	2.4m	2.7m	3.0m
癒しの空間の出現時間	17秒	18秒	19秒	20秒	21秒
HPが回復するのに要する時間	3.0秒	2.8秒	2.6秒	2.4秒	2.2秒

『キングダム ハーツ 358/2 Days』開発スタッフインタビュー 1

企画セクション



Planning Section

テストバージョンの段階で『KH』の雰囲気が再現されていたんです

――『KH Days』の開発は、どのようにスタートしたのでしょうか？

長谷川　自分のところに話がきたのは、『すばらしきこのせかい』(2007年7月に発売されたDS用タイトル)の開発の終わりごろです。じつはそれよりも前から、制作会社のハ・ン・ドさんが先行して開発を進めていて、すでに何人かのキャラクターを操作できるテスト版が完成していたんですよ。その段階で『KH』の雰囲気が出ていたので、このまますぐに制作を本格化させようということになりました。

――たしかに、『KH』シリーズのテイストがDS上で見事に再現されていますね。

長谷川　自分たちでも、「DSで『KH』を作ったらどうなるんだろう」という興味を持ちつつ制作していったんですけど、当初の予想以上のデキになりました。たとえば、『KH』シリーズのグラフィックは、グラデーションを基調にした絵柄なので、PS2よりも色数の少ないDSでは表現できないと思っていたんです。でも、最初にビーストキャッスルのマップが完成したときに、いつもの『KH』のイメージが再現できているのを見て、DSでも同じ絵柄でいける手応えを得ましたね。

――実際の開発作業は、おもにハ・ン・ドさんが担当されたのですか？

長谷川　そうです。ボイスつきのムービー部分は、モーション制作を中心にして『KHⅡ』のスタッフがほぼそのまま担当していますが、サウンドや監修のスタッフをのぞくと、開発に常時携わっていたのは10人弱で、残りはすべてハ・ン・ドさんですね。はじめに野村(野村哲也氏：ディレクター)から「DS、PSP、携帯電話の3つで並行して『KH』を作る」と言われて、作品ごとのコンセプトも用意されていたので、それを軸に両社でアイデアを出しながら、試作しつつ企画を固めていった感じです。ハ・ン・ドさんは会社が札幌にあるんですけど、しょっちゅう顔を合わせて企画会議をしてましたし、開発の終盤では伊藤も佐藤も札幌に長期間行って作業をしていたんですよ。

伊藤　2ヵ月くらい札幌でホテル暮らしをしましたね。しかもそのホテルが、ハ・ン・ドさんが入っているビルから信号1個ぶんくらいしか離れていなかったので、毎日ホテルと会社を往復する途中でコンビニに通うくらいしかできず、ほぼカンヅメ状態でした。

佐藤　北海道では、ひとつおもしろい話があって。ロクサスはジャンプ中に両足を広げるんですけど、そのポーズを気に入ったプランナーが、雪道で突然「ロクサスジャンプ！」と言ってロクサスのマネをしてジャンプしたら、ズボンのお尻がビリビリって破れたんです。みんな大爆笑でしたね。つらいことがあっても、それを思い出せば元気になれます(笑)。

マルチプレイを軸にしてパネルシステムなどを採り入れました

――DSで『KH』シリーズを制作するうえで、どんな要素をゲームの柱にしようと考えていましたか？

長谷川　やはりマルチプレイですね。DSは気軽に持ち寄って遊べるので、並行して制作される3つの

『KH』の役割分担という意味でも、『KH Days』ではマルチプレイを主軸にしようと思ってました。そこから、マルチプレイに向いているミッション形式やパネルシステムを採用することになったんです。パネルシステムは、ストーリーモードで育てたぶんを、マルチプレイで使うキャラクターへ移行させるための仕組みとして考え出されたものなんですよ。

――ロクサスのステータスやアビリティを別のキャラクターと共有するためのシステムなんですね。

長谷川 それだけでなく、レベルを含めたキャラクターの能力をパネルにしておけば、マルチプレイのときにプレイヤーごとの腕前に合わせて強さを調整してもらえるという利点もあるんです。これは、野村が初期に作った企画書の段階から考えられていた要素でしたね。もともとは、「これを3枚そろえたら『ファイガ』が使える」「これとこれをセットするとアビリティが発生する」みたいに、パネルの組み合わせで役を作っていく仕組みだったんですが、試行錯誤のすえに現在のようなリンクパネルの形になりました。この手のシステムは、ルールしだいでいくらでも複雑にできるので、「誰でも簡単に理解できるけど、凝り出すとある程度は奥深い」というさじ加減が難しかったです。

佐藤 最初は、パネルごとにリンクの効果がバラバラだったんですよ。たとえば、キャラクターのレベルはパネルを1枚リンクするごとに足し算されるけど、魔法のレベルはこみ入った掛け算だったり。

長谷川 さすがに複雑すぎるので、途中でルールを整理しましたね。

佐藤 リンクについては、最終的には「パネルをセットしようとしてもリンクエリアの形やスロット数の影響で思い通りにいかない」といったジレンマが生まれるように、調整をくり返しました。ストーリーモードのバトルでも、パネルを意識して遊んでもらえるように、エネミーのステータスや行動を考えましたね。そのため、ふつうに戦ったらすごく倒しづらいのに、特定のパネルがあれば簡単に倒せるというケースが、これまでの『KH』シリーズよりも多いと思います。全体の難易度はそんなに高くはしてないつもりですが、的確にパネルをセットしていかないと、少し難しく感じるかもしれません。仮に行きづまっても、トライアルミッションを遊んでいただければ、LVアップのパネルや景品が手に入ったり、気がつけばプレイが上達していたりと、楽しみながら先へ進めるようになっていくと思います。

長谷川 難易度の調整には気を使いましたね。難しすぎてもいけないし、かといってパネルを入れかえずに進められるくらいだと、せっかくのシステムを楽しんでもらえない。そこで、挑戦できるミッションの順番を考えるときに、ちょっと難しくて壁になるミッションをいくつか用意して、パネルのカスタマイズをしてもらうきっかけを作ったんです。

佐藤 アグラバーのアントリオンなんかがそうですね。あのバトルには「そろそろ『ドッジロール』を意識して戦おう」みたいな意味がこめられています。

忘却の城へ行く機関員たちの出番を増やしたいという思いがひとつになって

――ミッションの数が93個と多めですが、これは最初から想定されていたんですか？

伊藤 いえ、はじめはもっと多くて、120個くらいの予定でした(笑)。でも、制作の途中で「これだけ多いと、なかなかシナリオを進められずにストレスを感じる」とわかって、企画をシェイプアップしたんです。すでに完成していたミッションもありましたが、ゲーム性が低いと判断したものをカットしていって、現在の数に落ち着きました。

――ミッションはどのような手順で作られていったのでしょうか？

伊藤 まず、アグラバーなら「高低差のある立体的なマップの移動」、オリンポスコロシアムなら「コロシアムでの特殊なバトル」というように、ワールドごとに遊びのコンセプトを決めました。一方で、どのワールドでも実現できる遊びのアイデアをリストアップして、その両方を組み合わせつつ、日にちごとに似たミッションが集中しないように配慮しながらバリエーションを作っていく感じでしたね。

佐藤 トライアルミッションは、野村から「同じミッションを何度でも遊べるようにしたい」と言われたのが出発点です。そこに、以前から自分がやりたい企画として考えていた「バトルに制約がついているなかで、いろいろなチャレンジをしてもらう」と



長谷川朋広

TOMOHIRO HASEGAWA

Coディレクター

自分だけが知っている本作の秘密

ロクサスの頭身は、最初のころはやや低めだったんですが、開発が進むにつれてだんだん高くなっていきました。最初に公開されたバージョンとくらべると、かなりちがって見えると思いますよ。



石田ゆかり

YUKARI ISHIDA

シナリオ＋プランニングディレクター：イベント

自分だけが知っている本作の秘密

シオンのもとの名前「No.i」は、数学で"実在しない数"を表す虚数から命名しました。また、カイリ(海)、ナミネ(波)、シオン(潮)と、漢字で書くと3人とも海の言葉が入るようにしてあります。

いうアイデアを採り入れました。通常のゲームだと、一度クリアしたミッションを制約つきでもう1回やり直すのは、ストーリー的に無理があるんですよ。でも、今回はホログラムミッションという設定なので、自然な形で実現できるチャンスかなと思って。ただ、本当はすべてのミッションにトライアルを入れたかったんですが、おもしろくなりそうにないものは泣く泣くあきらめました。

——作るのに苦労したミッションはありましたか？

伊藤　序盤のミッションは大変でしたね。シナリオの関係でDAY 25まではトワイライトタウンにしか行けないので、ミッションごとにルートを変えたり、印象に残るバトルを入れたりと、飽きさせないための工夫が必要だったんです。ロクサスが早いうちからほかのワールドに行ってくれれば、こんな苦労はしなかったんですが(笑)。

石田　それぞれのワールドに行けるようになる時期やミッションの順番などは、伊藤とすり合わせを結構やりましたね。「シナリオの展開上、このワールドにはまだ行けない」とか、「アビリティの入手タイミングの関係で、このミッションはDAYいくつ以降にしかクリアできない」みたいな縛りが多かったんです。なので、カレンダーのようなものを作って、全員で連携しながら調整をしていました。

——序盤のミッションでは、ゲームのチュートリアルがていねいに入っていますよね。

伊藤　『KHCOM』では、チュートリアルを最初に凝縮しすぎてしまったという反省点があったので、前半の数ミッションでしっかりとシステムの説明をして、さらにホログラムミッションやメニューのコマンドであとからでも確認できるようにしたんです。

石田　チュートリアルのミッションでは、のちに忘却の城に行くメンバーがいろいろと教えてくれますけど、当初彼らは出番がほとんどないままDAY 22でいなくなる予定だったんです。でも、彼らをもっと出してあげたくて、伊藤と相談した結果、チュートリアルで説明をする役まわりになりました。

伊藤　自分は『KHCOM』の制作にも関わっていて、忘却の城に行く機関員には思い入れがあったので、できれば活躍させてやりたかったんですよ。

石田　ハ・ン・ドさんからも「ぜひそうしましょう」と言ってもらえて。だからあのチュートリアルは、忘却の城に行ったメンバーを出したいという全員の思いがひとつになってでき上がった感じです。

シグバールがシオンのことを「ぷーちゃん」と呼ぶのは……

——今回のシナリオで登場するワールドは、どのようにして決まったのでしょう？

長谷川　基本的には、『KHⅠ』と『KHⅡ』のあいだの物語なので、新規のワールドは登場させずに、これまでに出てきたワールドのなかから選ぶ方針でした。あとは、並行して作っている『KH』シリーズの2タイトルとの兼ね合いも考えて決めた感じです。

佐藤　当初は、ピノキオのワールドも入る予定だったんですよ。実際にマップや専用のボスもある程度は完成していて、おもしろいワールドになりそうだったんですが……。

長谷川　ゲームのボリュームが大きくなりすぎてしまうのと、作業量が増えることでバランス調整が行き届かなくなる恐れがあったので、残念ですがカットする決断をしました。なまじ完成していただけに、捨てるのはもったいなかったんですけどね。

——各ワールドの物語にロクサスたち機関の話をからめていくのは、大変だったのではないですか？

石田　そうですね。『KH』シリーズの主人公であるソラだと、困っている人に「どうしたの？」と声をかけて話が展開していくんですけど、機関は隠密行動が基本なので、相手に見つかってはいけない。ですから、ロクサスとディズニーキャラクターが、ソラとはちがった関わりかたをするように、かなり意識しながら作っていきました。

——全体のストーリーとしては、やはりシオンが中心になるわけですね。

石田　はい。今回の物語は、最後にロクサスが機関を抜けることが決まっていて、ロクサスがそんな心情になっていくのはシオンの影響によるという設定です。ロクサスにくらべて、シオンが自我に目覚める時期が早いのは、そのためでもありますね。彼女の変化を見て、ロクサスが自分の歩む道を考えはじめるので、とくに前半はシオンを中心に物語が進む形になっているんです。



伊藤寿恭
HIROYUKI ITO

リードプランナー：ミッション

自分だけが知っている本作の秘密

ミッション37の『パフォーマンス』は、たたけばたたくほどボールが重くなっていきますが、一定以上は重くならないので、ぜひ最高記録にチャレンジしてください。とくに多人数で挑戦してほしいです。



佐藤泰弘
YASUHIRO SATO

リードプランナー：バトル

自分だけが知っている本作の秘密

LVアップのパネルとLVプラスのリンクパネルを全部セットするとLV100になりますが、上手に組み合わせれば1ページと2ラインできっちり収まるようになってます。このパズルにも挑戦してみてください。



――シオンの姿は見る人によって変わりますが、ゲーム中での彼女の外見は、ロクサスに見えているものと同じなのでしょうか？

石田　正確に言うと「ロクサスに流れこんでくるソラの記憶のなかにあるカイリ像」が、ゲーム中で見られるシオンの外見ですね。それがのちのちアクセルやシグバールにも広がっていき、最後にシオンの自我がひとり歩きしたあとは別人の姿に見えるようになったと。ちなみに、シグバールがシオンのことを「ぷーちゃん」と呼ぶのは、フランス語で人形を表す「Poupée（プペ）」が由来です。

佐藤　そうだったんだ。てっきりくまのプーさんの姿に見えているからだと思ってた（笑）。

石田　人によってシオンの見えかたがちがうという設定は、シーンごとに彼女がフードをかぶっていたり脱いでいたりする演出としても採り入れました。サイクスのように、彼女が女の子の姿に見えていない人が語っているシーンでは、フードをかぶっているんです。このあたりは、ハ・ン・ドさんにお邪魔して、イベント担当のかたと話したりコンテを切ったりしてルールを説明しながら作りましたね。

――最初はバグじゃないかと驚きました。

佐藤　それは誰もが通る道なんです（笑）。

シークレットムービーのかわりに王様やソラが使えるようになってます

――DSとは思えないほどムービーが多いのも、遊んでいてビックリしました。

長谷川　最初の段階でムービー用の容量を決めて制作を進めていたんですが、データ圧縮のテストを重ねるうちに、すごく効率のいい圧縮方法が見つかって、収録できるムービーの量が一気に増えたんです。その段階で新しくムービーにしたいイベントシーンをリストアップして、いつもの『KH』シリーズのムービースタッフに発注した感じですね。

石田　ムービーにする場面には、ロクサスやシオンたちの心情が描かれるイベントを中心に選びました。あと、アクセルの本来の名前が出てくる場面は、野村から「『KH BbS』につながる重要なシーンだから、プレイヤーの印象に残るようにしてほしい」と言われて、ムービーになった部分ですね。なかには、いままでのシリーズ作品から引用しているものもありますけど、合計時間としては新規のムービーのほうが長くなってます。

――ムービーといえば、恒例になっているシークレットムービーを入れる予定はなかったのですか？

長谷川　『KH Days』のシナリオだと、これまでみたいな予告編っぽい内容のムービーを非常に作りづらいんですよ。そのかわり、エンディング後のお楽しみとして、ミッションモードで王様やソラを使えるようにしてあります。今回はマルチプレイを楽しんでもらいたいので、彼らが使えることでみなさんに喜んでもらえるかなと。

――今回の作品を、プレイヤーのかたがたにどんなふうに遊んでもらいたいですか？

長谷川　『KH』シリーズの続編ではありますが、新しいプレイヤーのかたにも入ってきてもらいやすい作りを目指しました。ですので、これまで『KH』シリーズを遊んだことがない人も、ぜひ手に取ってみてほしいですね。

石田　数あるDSのゲームのなかでも、イベントシーンやムービーをこれだけ作りこんでいるものは、そんなにないと思います。ロクサスとアクセルの熱い友情物語を楽しみつつ、最後に泣いてもらえれば最高ですね。

伊藤　マルチプレイでは基本的に協力してミッションをクリアするんですけど、ミッションポイントによって順位がつくシステムなので、対戦の要素も楽しめます。ミッションの途中でどんどん裏切り行為をしながら（笑）遊んでください。

佐藤　多くのかたはスタンダードモードでプレイすると思いますが、1回終わったらぜひプラウドモードにも挑戦していただきたいです。プラウドモードだと、リミットブレイクの使いどころとかパネルの組み合わせとかを真剣に考えないと勝てなくて、すごく熱いんですよ。クリアしても隠し要素が追加されたりはしないんですけど、自分のなかの勲章を得られるということで（笑）、ぜひチャレンジしてほしいですね。



『KH』シリーズを遊んだことがない人もぜひ手に取ってみてほしい

CHAPTER 2

ゲームシステム



GAME SYSTEM



ゲームの基礎知識

用語Check ▸▸▸ストーリーモード

物語を進めていくモード。このモードをクリアすると、エンディングとなる。また、ストーリーモードのプレイ状況は、ミッションモードのさまざまな要素やシアターモードの出現にも影響をおよぼす。

ゲームシステム
I II III IV V VI VII VIII IX X XI XII XIII XIV

ゲームのはじめかた

ひとこと解説 ストーリーモード、ミッションモード、シアターモードのなかから、いずれかのモードを選ぶ。

操作方法
十字ボタンで選んでⒶボタンで決定

タイトル画面



ミッションモード(→P.183)



⬆ミッションだけをプレイするモード。ワイヤレス通信によるマルチプレイも可能。

ストーリーモード



シアターモード(※1)



⬆ムービーを鑑賞するモード。再生するムービーはタッチでも選択できる。

ニューゲーム



⬆ゲームモード(難易度)を「ビギナーモード」「スタンダードモード」「プラウドモード」のいずれかから選び(→P.454)、物語を最初からはじめる。選んだ難易度は、途中で変更できない。

ロード



⬆ロードするデータを選び、物語をつづきからはじめる。この画面でⓍボタンを押すと、データの削除も可能。

※1……エンディング後にセーブしたデータがあるときのみ選択可能

ストーリーモードの基本的な流れ

ひとこと解説 1日にひとつずつ、ミッションを受領してはクリアしていくのが基本。

1 ミッションの準備&受領



⬆闇と光を紡ぐ庭(以下、ロビー)でパネルスロットのカスタマイズ(→P.157)などを行ない、サイクスに話しかけてミッションを受領する。

2 ミッションに挑む



⬆ミッションごとに決まったワールドを訪れ、ミッションのノルマを達成する(→P.145)。何をすればいいのかは、ミッションごとにちがう。

3 ミッションをクリア



⬆ノルマを達成し、黒い渦のような「闇の回廊」を通って帰還すればクリア。討伐対象を倒したあと、自動的に帰還するミッションもある。

ミッションをクリアすると日にちが進む



物語は、ロクサスが機関に入ってからの日々を追う形で進んでいく。基本的には、ミッションをひとつクリアするたびに1日進むが、ミッションセレクト画面(→P.142)に複数のミッションが表示される場合は例外。それらのミッションすべてをクリアするか、キーがついているミッション(→P.142)をクリアして「NEXT DAY」を選ぶと、「日にちのスキップ」が起こり、一気に日にちが進む。

複数のミッションが表示される場合の日にちの進みかたの例

DAY 225(ミッション62 63 64を受領可能)

- 62【キャリーゴーストを討伐せよ】をクリアする
- 63【シャドウブロックを破壊せよ】をクリアする

DAY 226

- 「NEXT DAY」を選ぶ(→P.142)
- 64【エメラルドセレナーデを討伐せよ】をクリアする

DAY 227

- 62【キャリーゴーストを討伐せよ】をクリアし、受領できるミッションをすべてクリアする

日にちのスキップが起こる

DAY 255

COLUMN 記憶したか? チュートリアルでゲームの基本を学ぼう

はじめての操作をするときや新しい種類のパネルを手に入れたときなどには、チュートリアルが表示されることが多い(→P.457)。説明をよく読み、内容を理解しておこう。チュートリアルを閉じたいときは、STARTボタンを押せばいい。なお、一度見たチュートリアルはキャンプメニュー(→P.152)で何回でも見られる。



⬅2ページ以上あるチュートリアルを閉じるときは、最後のページでSTARTボタンを押そう。



ミッション

ゲームシステム

I II III IV V VI VII VIII IX X XI XII XIII XIV

用語Check ▸▸▸ミッション

機関から与えられる任務。ハートレスを倒す、未知のワールドを調査するなど、その内容はさまざま。物語はミッションをクリアすることで進み、最後のミッションをクリアするとエンディングを迎える。

ミッションセレクト画面の見かた

ひとこと解説 ロビーでサイクスに話しかけると、受領するミッションを選ぶ「ミッションセレクト」の画面になる。

操作方法

十字ボタンでカーソルを動かしてⒶボタンで決定(タッチで選ぶこともできる)



ワールド

選択中のミッションの舞台となるワールドの外見と名前。

キーがついているミッションのクリア状況

日にちをスキップ(→P.141)するために必要なミッション(キーミッション)の数だけ、キーのマークが表示される。色つきはクリアずみの数を、グレーは未クリアの数を表す。すべてクリアずみなら、表示が下の写真のように「NEXT DAY」に変わる。



報酬ゲージ

報酬の量に関わるゲージ(右ページ参照)。

クリアずみのミッション

ワールドアイコンが白黒に、文字がグレーになる。また、ミッション名の右に「CLEAR」の表示がつく(下の写真を参照)。表示の色は、ミッションゲージ(→P.145)を満タンにした場合は黄色、そうでなければ白。



クリアしていないミッション



ワールド名

はじめて行くワールドは「？？？？？」と表示される。

ワールドアイコン

はじめて行くワールドは「？」と表示される。

ミッション番号

ミッション名

キー

このマークがついているミッションをすべてクリアすると、日にちをスキップできる(→P.141)。

宝箱の数

「開けた数／配置数」の形で表示される。

証の有無

左から、試練の証、試練皆伝の証、共闘の証があるかどうか(→P.146)。色つきは入手ずみであることを、グレーはまだ入手していないことを表す。該当する証が配置されないミッションの場合、何も表示されない。

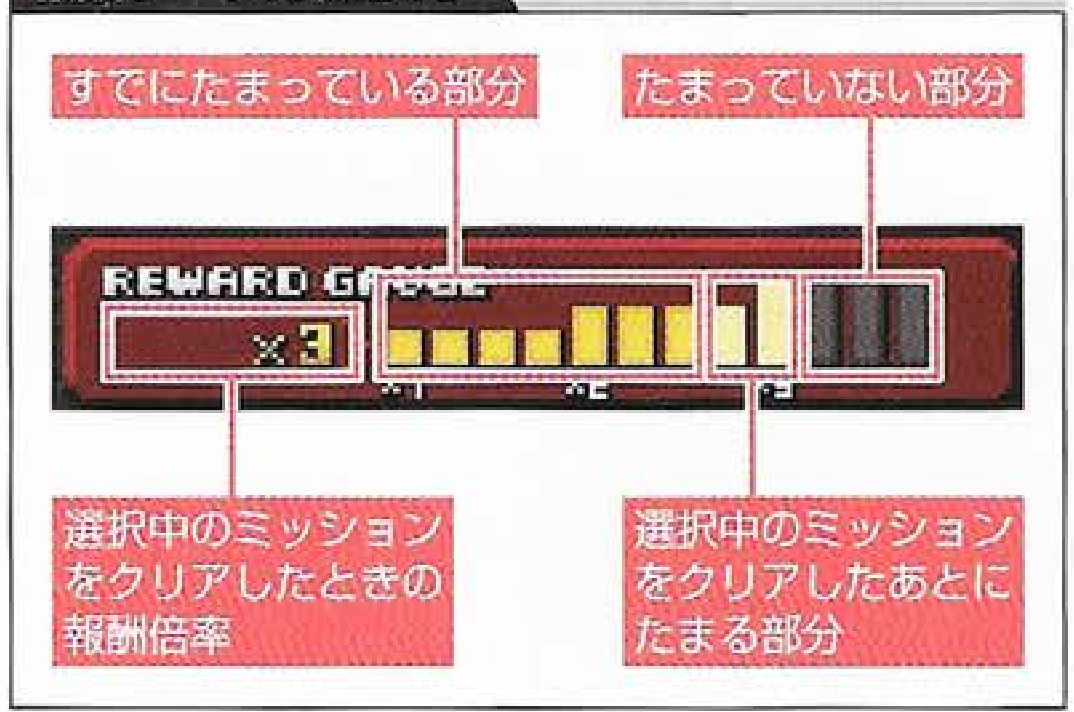
KEY POINT

- 受領するミッションを決めると、ミッション詳細画面に切りかわる(右ページ参照)
- クリアずみのミッションは、サイクスからは受領できない(サイクスから受領できる期日を過ぎていれば、ホログラムミッションで受領可能／→P.149)

報酬ゲージがたまるとミッションクリア時の報酬が増える

ミッションセレクト画面に複数のミッションがある場合、ミッションをクリアするたびに、下画面の右上にある「報酬ゲージ」がたまっていく(DAY 15〜17をのぞく)。たまる量はミッションごとに決まっており、クリア後のゲージ量に応じて、ミッション報酬が2〜3倍に増えるのだ。なお、報酬倍率が上がっても、回収アイテム(→P.147)は増えない。

報酬ゲージの見かた



報酬ゲージの性質

- 日にちごとに個別のものが用意されている
- クリアしたときにたまる量は、ミッションごとに決まっている
- ゲージをどの程度ためれば報酬倍率が上がるかは、日にちごとに異なる
- 未クリアのミッションを残したまま日にちをスキップした場合、その日にちの報酬ゲージはホログラムミッション(→P.149)に引き継がれる

KEY POINT

- 報酬が増えるのは、そのミッションをはじめてクリアしたときのみ
- ホログラムミッションでは、その日にちのミッションをすべてクリアしていると、「ALL CLEAR」と表示される(報酬倍率は1倍)

ミッション詳細画面

ひとこと解説 ミッション詳細画面は「ミッション内容」「ミッション条件」「成功報酬」の3つにわかれている。

画面の切りかえ方法

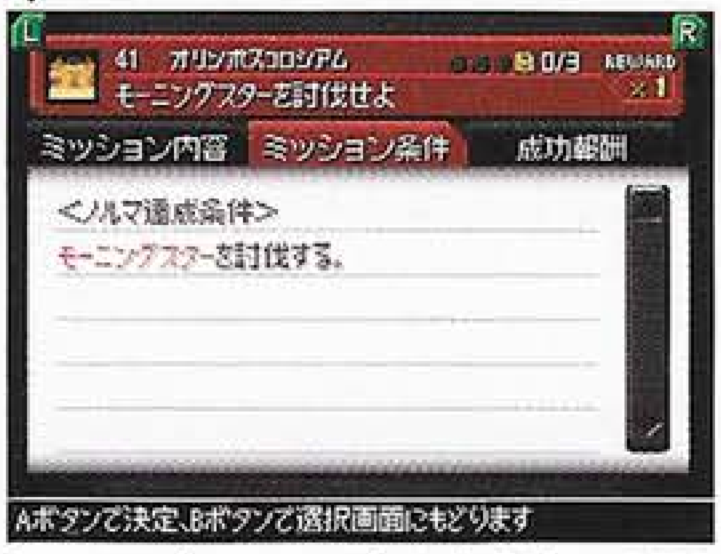
十字ボタンの左右を押すか、タブにタッチする

ミッション内容



ミッションの内容の説明。誰がパートナー(→P.174)かや、出現する敵の情報も書かれていることが多い。

ミッション条件



ノルマ(→P.145)達成条件の説明。トライアルミッションでは、制約や評価基準なども表示(→P.149)。

成功報酬



クリアしたときに入手できる報酬。「クリア報酬」と「ランダム報酬」の2種類がある(→P.148)。

KEY POINT

- 受領可能なミッションが複数ある場合、LボタンやRボタンを押すと、表示がほかのミッションに切りかわる



COLUMN 記憶したか?

機関員から出される課題をこなすとミッションが増える

ロビーで機関員に話しかけると、「特定のミッションで宝箱をすべて開ける」などの課題を出されることがある。課題をこなすと、パネルがもらえたり、受領できるミッションが増えたりするのだ。課題に挑めるのは、日にちが変わるまで(ミッションセレクト画面に複数のミッションがある場合は、日にちをスキップするまで)。なお、課題によって追加されるミッションは、課題をやらなくても、日にちのスキップ後にホログラムミッション(→P.149)で受領できる。

ミッション中の画面の見かた

ひとこと解説 基本的には、上画面を見ながらミッションを進めていくことになる。

ハートカウンター
入手したハートポイントの量(→P.169)。

敵の名前とHPゲージ
HPゲージはライブラのパネルをセットしているときのみ表示される(→P.163)。



プレイヤーキャラクターの顔
ダメージを受けると赤く点滅する。

コマンド(→P.160)

HPゲージ(→P.155)

INFORMATION
つぎにやるべきことの説明。

エリア名(マップ名)

ワールドアイコンなど
現在いるワールドの外見。ミッションによっては、討伐対象や機関の標章など、ミッションの目的となるものの外見が表示される。

ミッション名・宝箱の数・ミッションゲージ
宝箱の数は「開けた数／配置数」の形で表示される。ミッションゲージについての詳細は右ページを参照。なお、ロビーにいるときは、この部分が以下のような表示になる。

ロビーにいるときの表示とその意味

日にち

残っているミッションの数／受けられるミッションの数



キーがついているミッション(→P.142)のクリア状況

ナビマップ
現在いる場所の簡易マップ。表示されるマークの意味は以下のとおり。

ナビマップ上のマークの意味

マーク	意味	マーク	意味
Ⓐ Ⓐ Ⓐ Ⓐ	プレイヤーキャラクター(ミッションモードのマルチプレイではプレイヤーごとに色がちがう)	●	闇の回廊
		✔	調査ずみの場所
		■	タル
		ー	マップの出入口
▲	パートナー	ー	マップの通れない出入口(→P.151)
○	敵		ギャザリングゲート(→P.184)
●	討伐対象の敵		
○	道をふさいでいるなど、敵以外で障害となる相手	★	ミッション77で穴を掘れる場所(→P.374)



ミッションゲージ

ひとこと解説 ミッションでは、決められた条件を満たすごとに、ミッションゲージがたまっていく。

ミッション中は、その進み具合を表す「ミッションゲージ」が下画面に表示される。このゲージをノルマライン（右の写真を参照）以上までためたあと、闇の回廊を調べて帰還するのが、ミッションの基本的な流れだ。

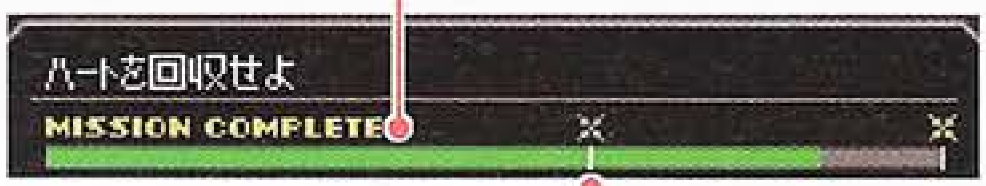
ミッションゲージの特徴

- ミッションゲージがたまる条件は、ミッションごとに異なる（一般的なミッションでのたまりかたは下記を参照）
- 「ノルマライン」が設定されていて、そこまでゲージをためれば、闇の回廊から帰還が可能になる（それまでは、闇の回廊を調べても帰還できない）
- 特定のクリア報酬を得るには、ミッションゲージを満タンにしてから帰還する必要がある（→P.148）

ミッションゲージの見かた

たまっている量
ノルマラインに達するまでは黄色、ノルマラインに達すると緑色、満タンになるとオレンジ色になる。





ノルマライン
ノルマラインの位置はミッションごとに異なる。

ミッションにはさまざまな種類がある

○○を討伐せよ



討伐対象（ターゲットエネミー）を倒すミッション。討伐対象が1体ならその1体を倒せばゲージが満タンになり、討伐対象が複数なら倒すたびにゲージが一定量ずつたまっていく。

ハートを回収せよ



ハートレスを倒してハートポイントを手に入れるミッション。チェイン（→P.169）によるボーナスで増えたぶんのハートポイントは、ミッションゲージに影響しない。

○○を調査せよ



いろいろな場所を調べていくミッション。一定の条件を満たすと「調査が進行した！」と表示されて、ミッションゲージがたまる。同時に、調べられる場所が増えることが多い。

機関の標章を回収せよ





各所に配置された「機関の標章」を集めるミッション。標章に触れれば取ることができる。標章には緑色の光の輪がついており、この輪は時間の経過とともに小さくなっていくが（約12秒で消える）、いずれかの標章を取るか敵を倒すと大きさが初期状態にもどる。ミッションゲージは標章を1個取るたびにたまり、光の輪が消えてから取ると、ゲージがたまる量は本来の80%。

シャドウブロックを破壊せよ



あちこちにあるシャドウブロックを攻撃して壊すミッション。シャドウブロックをひとつ壊すごとにミッションゲージがたまり、すべて壊せばゲージが満タンになる。

KEY POINT

- ゲージを満タンにすることがノルマのミッションもあり、その場合、ノルマラインは表示されない
- ミッションでやるべきことの内容は、INFORMATIONで指示されるケースが多い

ミッション中に調べられる場所があることも

一部のミッションでは、特定の地点でロクサスの頭上に「？」のフキダシが表示される。これは、近くに調べられる場所があることを知らせるサイン。調べられる場所のほうを向いてさらに近づくと、緑色のターゲットカーソル(→P.163)が表示されるとともに、コマンドの『たたかう』が『しらべる』に変わるのだ。ただし、敵がいるときは調べることができない。



←敵がいるときは、調べられないことを表す赤いマークが表示される。

KEY POINT

- 宝箱と闇の回廊は、近づいてもフキダシが表示されず、敵がいるときでも調べられる

試練の証・試練皆伝の証・共闘の証

ひとこと解説 証を取ると、トライアルミッションやミッションモードでそのミッションを遊べるようになる。



↑いずれの証も、機関の標章と同じく、触れれば取ることができる。

証の種類とそのミッションが遊べるようになるモードとの対応

証の種類	そのミッションが遊べるようになるモード
試練の証	トライアルミッション(→P.149)
試練皆伝の証	トライアルミッションSP(→P.149)
共闘の証	ミッションモード(→P.183)

KEY POINT

- 各ミッションで証を取ったかどうかは、ミッションセレクト画面で確認できる(→P.142)
- ミッション07〜14の共闘の証は最初から持っており、ミッション07〜19(12と15をのぞく)の試練の証と、ミッション11 14 17の試練皆伝の証は、DAY 71になると自動的に手に入る
- 各種の証は、アイテムを手に入れた数に含まれない(下記を参照)

COLUMN 記憶したか？

ミッション中に手に入るアイテムの個数はバックパックの容量まで

宝箱を開けたりプライズボックス(→P.176)を拾ったりするとアイテムが手に入り、自動的にバックパック(→P.160)に収納される。そのため、1回のミッションでは、バックパックの容量までしかアイテムを拾えない。容量は最初は6個ぶんだが、バックパックのパネルや拡張パックのパネルで増やすことが可能だ(→P.200)。ミッションを終えるとバックパックの中身は自動的にバックヤード(→P.157)に移され、バックパックはカラになるので、つぎのミッションでは、またバックパックの容量までアイテムを拾える。



←バックパックがいっぱいのときは、使うか捨てるかしてバックパックの中身を減らさないとアイテムを新しく拾えない。



➡捨てたアイテムは、ミッション終了まではプライズボックスとしてその場に残り、改めて拾い直すこともできる。



ミッションリザルトの見かた

ひとこと解説 ミッションを終えたときには、その成果を確認する「ミッションリザルト」が表示される。

操作方法

十字ボタンまたはタッチで下画面のカーソルを動かし、ⒶボタンかⒷボタンで終了

ミッション番号とミッション名

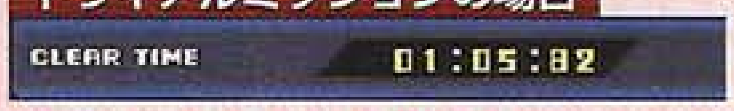
ミッションカテゴリー

ノーマルミッション、トライアルミッション(→P.149)、ミッションモード(→P.183)のどれなのかを表示。

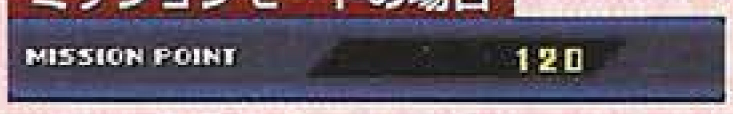
ミッションゲージ

ミッションゲージ(→P.145)の蓄積状況。トライアルミッションでは今回の記録、ミッションモードでは獲得したミッションポイント(→P.187)が表示される。

トライアルミッションの場合



ミッションモードの場合



マニー

中央の黄色い数字がミッション終了までに集めた金額。これにミッションごとに決まった倍率をかけ合わせたものが、実際に手に入る量になる(倍率は画面に表示されない)。右の白い数字は、入手後の所持マニーを表す。



ハートポイント

中央の黄色い数字がミッション終了時のハートカウンターの値。これに、赤い文字で表示される、ミッションごとに決まった倍率をかけ合わせたものが、実際に手に入る量になる。右の白い数字は、入手後の所持ハートポイントを表す。

経験値

中央の黄色い数字が入手量を、右の白い数字が入手後の経験値の累計を表す。経験値を手に入れると水色のゲージが伸びていき、満タンになるまで経験値がたまると、LVアップのパネルが手に入る。

NEWマーク

はじめて入手したものにつくマーク(各種の証には毎回つく)。カーソルを合わせるとマークが暗くなる。ミッション報酬と回収アイテムの両方に同じアイテムがあってこのマークがついている場合、片方にカーソルを合わせれば両方が暗くなる。

レベルアップ

経験値が規定の量までたまってLVアップのパネルが手に入ると、そのことを表すマークが表示される。

ミッション報酬

ミッションクリアの報酬として手に入れたアイテム(→P.148)。リタイアしたときはミッション報酬はない。

回収アイテム

ミッション中に手に入れたアイテム。各種の証(左ページ参照)や、DAY 25以降に新しいミッションをクリアすると手に入る「スロット開放」も、ここに表示される。

INDEX

ミッション報酬

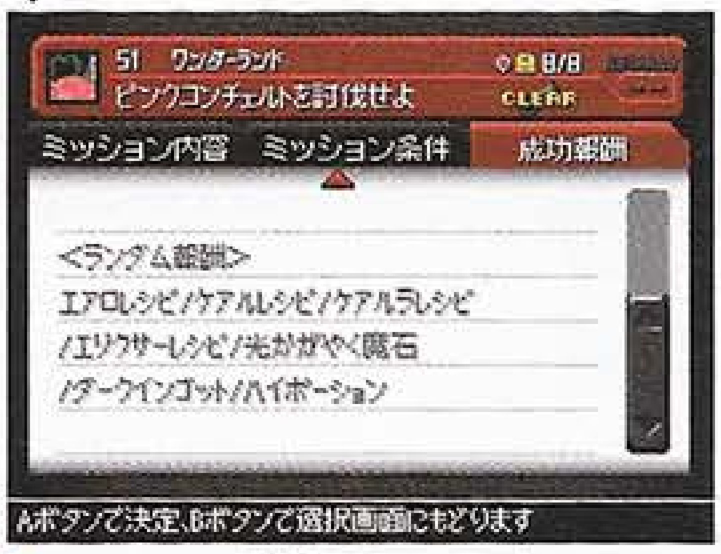
ひとこと解説 ミッション報酬として実際に手に入るものは、下記のようにして決まる。

クリア報酬



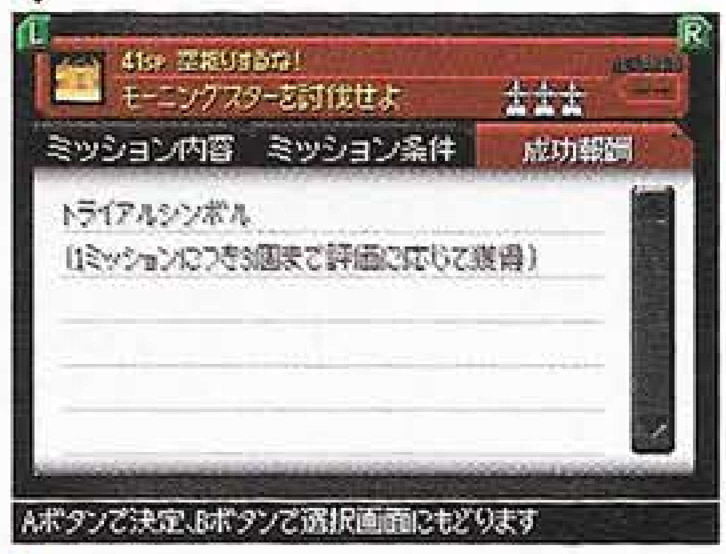
クリアするだけで確実に手に入るものと、ミッションゲージを満タンにしてクリアしたときのみ手に入るものがある。一度入手したものは薄い文字で表示されるようになり、以降はクリアしても手に入らない。

ランダム報酬



ミッション詳細画面に記載されているなかから、最大で3個が入手できる(→P.239)。各アイテムが選ばれる確率はそれぞれ異なり、何も手に入らない可能性も。クリアするたびに何回でも入手可能。

トライアルシンボルなど



トライアルミッションではトライアルシンボル(右ページ参照)のみ、ミッションモードではミッションクラウン(→P.184)のみが報酬となる。このふたつは、報酬ゲージによって得られる数が増えることはない。

KEY POINT

クリア報酬とランダム報酬は、得られる数が報酬ゲージによって2〜3倍になる可能性がある(→P.143)

コンティニューとリタイア

ひとこと解説 HPがゼロになる(ダウンする)と、コンティニューかリタイアを選んでゲームをつづけることになる。

コンティニューとリタイアそれぞれを選んだときの結果

要素	コンティニュー	リタイア
再開する場面	ダウンしたマップの入口から(強制バトル(→P.162)でダウンした場合は、そのバトルから)	ロビーから
ミッションを続行するかどうか	そのまま続行する	中止していったん終える(ダウンするまでに入手したアイテム、ハートポイント、マニー、経験値はそのまま手に入る)
HP	全回復する	全回復する
リミットブレイクが発動可能なHP	初期状態にもどる	初期状態にもどる
魔法を使える回数	そのマップを訪れたときの状態(強制バトルでダウンした場合は、そのバトルがはじまったときの状態)にもどる	全回復する
所持アイテム	そのマップを訪れたときの状態(強制バトルでダウンした場合は、そのバトルがはじまったときの状態)にもどる	使っていたぶんはなくなる
倒した敵	出現しない	再出現する(HPは全回復している)
まだ倒していない敵	再出現する(HPは全回復している)	再出現する(HPは全回復している)
開けた宝箱	出現しない	出現しない

KEY POINT

STARTボタンを押してポーズをかけ、「リタイア」を選ぶと、その場でリタイアできる

何度も「コンティニュー」を選ぶと「やさしくなってコンティニュー」が出現

スタンダードモードにかぎり、同じミッションでコンティニューをくり返すと、5回目以降にダウンしたときは「やさしくなってコンティニュー」という選択肢が出現する。これでコンティニューすると、つぎに「コンティニュー」を選ぶかミッションを終えるまで、難易度がビギナーモードと同じになるのだ。



⬅ダウンした回数が多いと、写真のように「やさしくなってコンティニュー」が追加される。



ホログラムミッション

ひとこと解説 受領期間の過ぎたミッションを「ノーマル」と「トライアル」の2種類で受領できる。

受領方法
キャンプメニュー(→P.152)の「ホログラムミッション」を選ぶ



ホログラムミッションの「ノーマルミッション」は、基本的にはサイクスから受けるミッションとまったく同じ(右の表を参照)。「トライアルミッション」については、下記を参照してほしい。

ノーマルミッションの特徴

要素	特徴
選べる時期	DAY 14以降
ミッションを選ぶときの手順	日にちを選んだあと、その日にちに対応しているミッションを選ぶ
ミッションの内容	通常のミッションと同じ
ミッション報酬	通常のミッションと同じだが、入手ずみのクリア報酬は手に入らない(左ページを参照)
宝箱の配置	すでに開けたもの以外は配置される
証の配置	すでに入手したもの以外は配置される
敵の出現	すべて出現する
報酬ゲージ	クリアずみのミッションを再度クリアしても、報酬ゲージは増えない

トライアルミッション

ひとこと解説 トライアルミッションとは、ミッションを記録つきで行なうミニゲームのようなもの。

DAY 71以降は、ホログラムミッションで「トライアルミッション」に挑めるようになる。ただし、選択できるのはノーマルミッションで試練の証または試練皆伝の証(→P.146)を手に入れたミッションのみ。トライアルミッションでは「敵のレベルが上がる」「攻撃魔法が使えなくなる」など、さまざまな制約(→P.232)が課せられるため、ノーマルミッションとくらべると難易度が上がる。また、高い評価を得てクリアすればトライアルシンボルが手に入るが、評価基準は、ミッションごとにちがう(→P.233〜234)。

トライアルミッションの特徴

- ●宝箱や証は配置されない
- ●ダウンしたときに「コンティニュー」が選べない
- ●トライアルシンボル以外の報酬は手に入らない



⬅トライアルミッションを受領する手順はノーマルミッションと異なり、最初にLボタンかRボタンでワールドを選ぶ。



➡トライアルミッションのあいだは、現在の評価が「シンボルの数」という形で、上画面の右上のあたりに表示される。

KEY POINT

- トライアルシンボルを集めると、ショップで景品がもらえる(→P.182)
- 評価が高いほどトライアルシンボルが多く手に入る(3個、2個、1個、0個の4段階)
- ひとつのミッションで手に入るトライアルシンボルは最大3個。また、過去最高の評価を上まわったときしか手に入らない
- 制約、評価、過去の最高記録は、ミッション詳細画面(→P.143)の「ミッション条件」で確認できる
- 複数の制約を受けるミッションもある

INDEX



ゲームシステム

Ⅰ Ⅱ Ⅲ Ⅳ Ⅴ Ⅵ Ⅶ Ⅷ Ⅸ Ⅹ Ⅺ Ⅻ XIII XIV

移動

用語Check ▸▸▸ マップ

冒険の舞台となる場所の、ひと区切りの範囲のこと。各マップには出入口があり、その場所を通過すると、隣接した別のマップへと移動できる。なお、下画面に表示される地図は「ナビマップ」という。

移動に関する基本的な操作方法

ひとこと解説 走ったりジャンプしたり足場に飛び乗ったりできる。

◆走る



もっともよく使う移動方法。地上で十字ボタンを押すと、押した方向へ走って移動する。

◆ジャンプ



地上でⒷボタンを押すとジャンプする。ボタンを押している時間が長いほど、高いジャンプが可能。

◆ぶら下がる



ジャンプしたあとなどの落下中に足場の近くにいると、足場のフチにぶら下がることができる。

◆足場にのぼる



ぶら下がった状態で十字ボタンの上を押すと、ぶら下がっていた足場に飛び乗ることが可能。

◆下に降りる



ぶら下がっているときにⒷボタンを押すと、足場をつかんでいた手を放して下に降りる。

カメラの操作方法

動かしかた	操作方法
プレイヤーキャラクターの真うしろへ動かす	操作タイプ(→P.153)が「タイプA」の場合はRボタンを1回押す。操作タイプが「タイプB」の場合はLボタンをすばやく2回押す
カメラを上下左右に動かす	下画面にタッチしてスライドするか、SELECTボタンを押したあとに十字ボタンを押す
カメラを左右に動かす	LボタンやRボタンを押す(操作タイプが「タイプB」のときのみ可能)
カメラを自動的に動かす	コンフィグ(→P.153)で「カメラフォロー」を「オート」にしておく(※1)

※1……操作タイプが「タイプA」の場合のみ、Rボタンを押しながら移動するとカメラが自動で動かないようにできる。また、「カメラフォロー」が「マニュアル」のときは、Rボタンを押しながら移動するとカメラが自動で動くようにできる

KEY POINT

- マップが切りかわった直後は、1秒弱のあいだ、走るかカメラを動かす以外のことができない
- コンフィグの設定によって、カメラを動かす操作の上下や左右を反転させたり、回転の速さを変えたりすることができる(→P.153)
- 走る速さはアビリティ『ヘイスト』で、ジャンプする高さはアビリティ『ハイジャンプ』で上がる(→P.221)

COLUMN 記憶したか?

ミッションによって行けるマップが異なる

基本的には、マップの出入口へ行くと、隣のマップに移動できる。ただし、「エリアブロック」(右の写真を参照)が設置されている場合、その出入口は通れない。エリアブロックがある場所はミッションごとにちがうので、同じワールドを訪れても、入れるマップが異なるのだ。なお、エリアブロックがなくても、ナビマップ上で黒い出入口は通れない(→P.144)。



←これがエリアブロック。エリアブロックがある場所から隣のマップへ行くことはできない。

特殊な移動能力

ひとこと解説 特定のアビリティパネルをセットしているときにのみ利用できる能力もある。

エアスライド



空中でⒷボタンを押すと、短い距離を高速で、ほぼ水平に直進する。アビリティのレベルを上げれば、最大5回まで連続で実行可能。

グライド



空中でⓎボタンを押しているあいだ、高速で空を飛ぶ(高度はだんだん下がっていく)。進む向きは、十字ボタンで変えられる。

レビテト



空中でⒷボタンを押すと、そのあいだは落下する速度がゆっくりになる(ぶら下がりはできない)。また、ある隠された効果も(→P.455)。

KEY POINT

- ロビーにいるときは、『グライド』ができない
- 『エアスライド』は、アビリティのレベルが3以上だと、動作のはじめに無敵時間(敵の攻撃が当たらない時間)がある
- 『エアスライド』や『グライド』に特殊な効果を付加するアビリティもある(→P.220)

『オートグライド』で空を飛べるワールドもある

『オートグライド』とは、ネバーランドでのみ使用できる、特殊な飛行能力のこと。『グライド』と同様に空中でⓎボタンを押すと空を飛べるうえ、高度を上げたり下げたりも自由にできる。足場のないところへ行くと、Ⓨボタンを押さなくても自動的に飛びはじめるのも特徴だ。なお、『オートグライド』が使えるあいだは、『グライド』が使用不能になる。



←『オートグライド』で空中を飛んでいるときは、身体のまわりが金色に光る。

『グライド』と『オートグライド』のちがい

要素	グライド	オートグライド
できる場所	すべてのワールド	ネバーランドのみ(ミッションの途中から使用可能になることが多い)
必要なアビリティ	グライド	(なし)
飛んでいられる期間	Ⓨボタンを放すか、急なのぼり坂にぶつかるか、高度が最低になってしばらくたつまで	自分で高度を下げて着地するまで
高度	強制的にだんだん下がっていく	Ⓨボタンで上がり、Ⓑボタンで下がる(ボタンを押さなければ、高度は変わらない)



キャンプメニュー

用語Check ▸▸▸キャンプメニュー

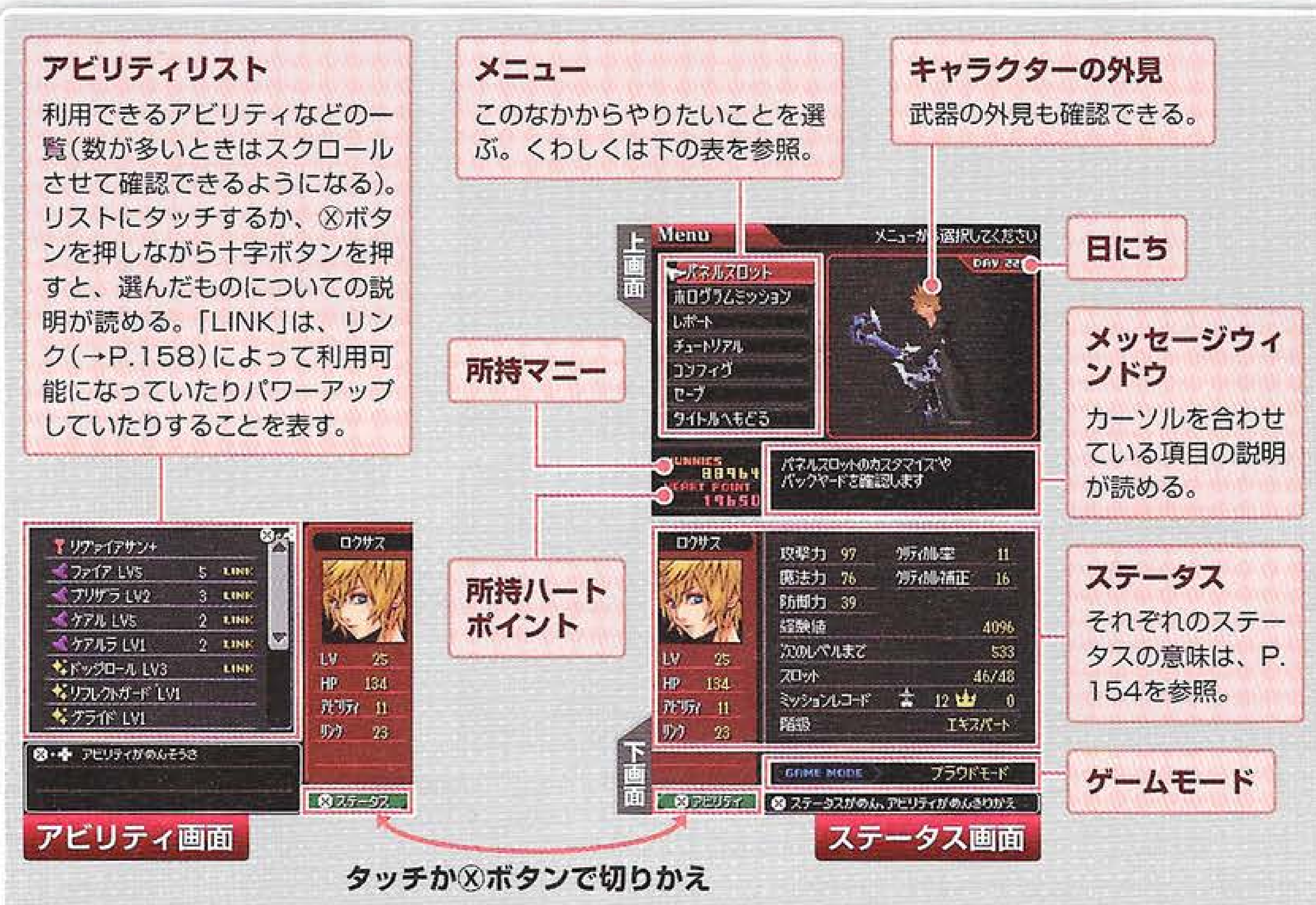
ミッションの準備をするための画面。パネルをセットしたり操作方法を変更したりできるほか、ホログラムミッション(→P.149)の受領やデータのセーブなども、キャンプメニューから行なう。

キャンプメニューの見かた

ひとこと解説 キャンプメニューは、ミッション中は開けない。

開く方法

ロビーでSTARTボタンを押す(Ⓨボタンで「パネルスロット」を開くこともできる)



メニューの各項目の役割

項目		利用可能な時期	役割
パネルスロット		DAY 11以降	パネルスロットのカスタマイズをする(→P.157)
ホログラムミッション	ノーマルミッション	DAY 14以降	過去のノーマルミッションを受領する(→P.149)
	トライアルミッション	DAY 71以降	トライアルミッションを受領する(→P.149)
レポート	ロクサスダイアリー	DAY 8以降	ロクサスの書いた日記を見る(→P.464)
	エネミーレポート	DAY 8以降	出会ったことがある敵の説明を見る
チュートリアル		最初から	いままでに見た「チュートリアル」(→P.141)をもう一度見る
コンフィグ		最初から	操作方法などの設定を変更する(右ページ参照)
セーブ		最初から	現在の状態を記録する。セーブデータは3つまで保存可能
タイトルへもどる		最初から	タイトル画面へもどる。現在の状態は記録されない

コンフィグで設定できること

ひとこと解説 コンフィグでは、設定できる項目が3つのタブにわかれて表示される。

操作方法

Lボタンかそれボタンでタブを切りかえ、十字ボタンで設定を選ぶ

コンフィグの設定項目 ※赤い文字は、初期状態での設定を表す

	項目	設定	解説
タブ1	操作タイプ(※1)	タイプA／タイプB	LボタンとRボタンの役割の設定(下記参照)
タブ1	カメラフォロー	オート／マニュアル	カメラを自動的に動かすかどうかの設定(→P.150)
タブ1	カメラスピード	おそい／ふつう／はやい	カメラを動かすときのスピードの設定
タブ2	カメラ左右	ノーマル／リバース	「ノーマル」だと、SELECTボタンを押したあとに十字ボタンを押した方向や、タッチスクリーンにタッチしてスライドした方向が映るようにカメラが左右へ動く。「リバース」だと、操作方向が逆になる
タブ2	カメラ上下	ノーマル／リバース	「ノーマル」だと、SELECTボタンを押したあとに十字ボタンを押した方向や、タッチスクリーンにタッチしてスライドした方向が映るようにカメラが上下に動く。「リバース」だと、操作方向が逆になる
タブ2	コマンドリスト	もどす／そのまま	「もどす」だと、魔法やアイテムを使ったあと、自動的に魔法やアイテムのリストを閉じる(ショートカットコマンドでの使用時をのぞく／→P.161)。「そのまま」だと、リストを開いたままになる
タブ2	リスト操作	オン／オフ	「オン」だと、「Ⓧボタンを押しながら十字ボタンを押す」という操作でもコマンドを選べるようになる(→P.160)
タブ3	同行キャラ(パートナー)のバトルスタイル		
タブ3	たたかう	同エネミー／別エネミー／攻撃しない	パートナーは、「同エネミー」だとターゲットカーソルが合っている敵、「別エネミー」だとそれ以外の敵を狙って武器で攻撃する(討伐対象はターゲットカーソルが合っていても攻撃する)。「攻撃しない」だと、武器による攻撃はしない
タブ3	まほう等	攻撃メイン／回復メイン／サポートなし	パートナーは、「攻撃メイン」だと攻撃魔法を多く、「回復メイン」だと回復魔法やアイテムを多く使う。「サポートなし」だと、攻撃魔法を使わず、ロクサスを回復しない

※1……設定可能になるのはDAY 12以降で、それまでは「？？？？」と表示される

COLUMN 記憶したか？

ふたつの「操作タイプ」のちがい

DAY 12以降は、コンフィグの「操作タイプ」で、LボタンとRボタンの役割を「タイプA」と「タイプB」の2種類から選択可能になる。これらのボタンが関わる操作は、おもに「カメラの操作」「ロックオン(→P.163)の操作」「ショートカットコマンド(→P.161)の操作」の3種類。どちらのタイプに設定したかによって、操作方法が下の表のように変わるのだ。

操作タイプごとの操作方法

すること	タイプA	タイプB
カメラをプレイヤーキャラクターの真うしろへ動かす	Rボタンを押す	Lボタンをすばやく2回押す
カメラを左右に回転させる	――	LボタンかRボタンを押す
「カメラフォロー」を切りかえる(→P.150)	Rボタンを押しながら移動する	――
ロックオンする	Rボタンをすばやく2回押す	Rボタンをすばやく2回押す
ロックオン対象を切りかえる	Rボタンを押す	LボタンかRボタンを押す
ショートカットコマンドを表示する	Lボタンを押す	LボタンとRボタンを押す

ゲームシステム

I II III IV V VI VII VIII IX X XI XII XIII XIV

ステータス

用語Check ▶▶▶ステータス

キャラクターの能力のこと。おもに、HPや攻撃力といった戦闘能力を表す数値を指すが、階級やミッションレコードなど、そのキャラクターに関わる各種のデータや記録も、ステータスに含まれる。

ステータスの種類と役割

ひとこと解説 ステータスは、キャンプメニューのステータス画面(耐性はアビリティ画面)で確認できる(→P.152)。

各ステータスの意味

名前	解説
レベル(LV)	総合的な強さ。レベルを上げると、さまざまなステータスがアップする
HP	体力。ゼロになるとダウンし、ストーリーモードではコンティニューかリタイアを選ぶことになる(→P.148)。ミッションモードでは、ミッションコンフィグで設定した回数未満なら、HPが全回復したうえでマップの入口などから再開(→P.188)。設定した回数に達するとミッション失敗になる
アビリティ	利用可能な魔法とアビリティの種類数
リンク	リンクエリア(→P.158)内にセットしているパネルの数。リンクパネル自体は数に含まない
攻撃力	物理攻撃(→P.167)で与えるダメージ量に影響する値
魔法力	魔法攻撃(→P.167)で与えるダメージ量や、ケアル系の魔法の回復量などに影響する値
防御力	物理攻撃(→P.167)で受けるダメージ量に影響する値
クリティカル率	クリティカルヒット(→P.167)が発生する確率(単位は%)
クリティカル補正	クリティカルヒットが発生したときに、敵に与えるダメージの増加量(→P.167)
経験値	戦闘経験の豊かさ。敵を倒すと入手でき、規定の量までためるたびに、LVアップのパネルが入手できる(右ページ参照)
次のレベルまで	LVアップのパネルをつぎに得るために必要な経験値の量
スロット	パネルがセットされている(またはリンクエリアに含まれている)スロットの数/現在開放されているスロットの数
ミッションレコード	これまでに入手したトライアルシンボルとミッションクラウンの数
階級	現在の階級。階級が上がると、ショップで入手できるパネル、ミッションモードで選択可能なキャラクターおよび選べるミッションの種類が増える。階級の変わりかたは左下の表のとおり
耐性	属性に対応した状態異常が自分に発生する確率を下げる割合と、その属性を持つ魔法攻撃で受けるダメージを減らす割合(→P.172)

階級を授かる日にち

日にち	授かる階級
DAY 26	ノービス
DAY 117	ルーキー
DAY 172	エージェント
DAY 225	エキスパート
DAY 296	マスター
(エンディング後)	レジェンド

※DAY 26でサイクスに話しかけるまでは、階級がない



⬅基本的には、特定の日にサイクスに話しかけると、新たな階級を授けてもらえる。



レベルの上げかた

ひとこと解説 どんなに経験値をためても、LVアップのパネルをセットしなければ、レベルは1のまま。

1 敵を倒す



⬆ミッション中に出現する敵を倒して、経験値を入手。手に入る経験値の量は「ミッションごとの基礎経験値×敵ごとの補正」で決まる。

2 LVアップのパネルを入手



⬆ミッションリザルト画面で、入手した経験値のぶん水色のゲージが上昇。ゲージが満タンになるたびに、LVアップのパネルが手に入る。

3 LVアップのパネルをセット



⬆LVアップのパネル1枚で、レベルが1アップ。LV○プラスのパネルにリンクすると、レベルは大幅に上がる(→P.199～200)。

LVアップのパネルを入手するのに必要な経験値の量(累計)

何回目の入手か	必要な経験値	何回目の入手か	必要な経験値	何回目の入手か	必要な経験値	何回目の入手か	必要な経験値	何回目の入手か	必要な経験値
1回目	154	8回目	2179	15回目	7356	22回目	36483	29回目	426933
2回目	339	9回目	2691	16回目	8573	23回目	55875	30回目	567341
3回目	543	10回目	3265	17回目	10034	24回目	84963	31回目	749872
4回目	768	11回目	3908	18回目	11788	25回目	122778	32回目	987163
5回目	1038	12回目	4629	19回目	14419	26回目	171938		
6回目	1357	13回目	5437	20回目	18366	27回目	235846		
7回目	1734	14回目	6342	21回目	25076	28回目	318927		

※経験値の初期値はゼロ
※経験値をためることでもらえるLVアップのパネルは32枚まで

KEY POINT

- LVアップのパネルをスロットからはずすと、そのぶんレベルが下がる
- LVアップのパネルは、ショップで手に入れることもできる(→P.178)
- レベルは最高で100まで上がる

HPとHPゲージ

ひとこと解説 最大HPの値がいくつであっても、HPゲージの長さはつねに同じ。

HPゲージの見かた



HPを回復するおもな方法

- HPプライズを拾う
- ケアル系の魔法を使う
- ポーション、ハイポーション、メガポーション、エリクサー、ラストエリクサーを使う
- アビリティ『ハートボーナス』利用時にハートカウンターを300の倍数までためる
- アビリティ『リレイズ』利用時にダウンする(回復するのは1回だけ)

KEY POINT

- HPが残り25%以下まで減ると「瀕死状態」になり、ゲージが赤く点滅して警告音が鳴る
- アビリティ『HP1』を利用していると、最大HPが1になる(ゲージはHPが減った状態になり、リミットブレイクが発動可能／→P.170)
- アビリティ『キープクライシス』を利用しているときに瀕死状態になると、HPプライズ、魔法、アイテム、『ハートボーナス』ではHPが回復できない



ゲームシステム

I II III IV V VI VII VIII IX X XI XII XIII XIV

パネルスロット

用語Check ▸▸▸ パネル

キャラクターの強化に不可欠なもの。パネルスロット(スロットとも呼ぶ)にセットすると、ステータスが上がったり魔法やアビリティが使えるようになったりといった、さまざまな恩恵が得られる。

パネルのカテゴリー

ひとこと解説 パネルは、おおまかには7つのカテゴリーにわかれている。

パネルのカテゴリーとそれぞれの特徴

カテゴリー		特徴	該当するパネルの例
アイテムパネル		● 回復アイテムが使えるようになる ● 使うとパネル自体がなくなってしまう ● 1種類につきバックヤードに99枚まで保存できる	● ポーション ● エーテル ● エリクサー ● オールキュア ● リミットリカバー
ステータスパネル		● キャラクターのレベルを上げるパネルと、バックパックの容量を増やすパネルがある ● リンク(→P.158)によって、キャラクターのレベルを大きく上げたり、バックパックの容量を大きく増やしたりできる(→P.199～200)	● LVアップ ● LV2プラス⑤ ● バックパック ● 拡張パック④
魔法パネル		● 魔法が使えるようになる ● 基本的には、セットしたパネルの魔法を、セットした枚数と同じだけ使える ● リンクによって、魔法のレベルを上げたり、使える回数を大きく増やしたりできる(→P.202)	● ファイア ● ブリザド ● サンダー ● エアロ ● ケアル ● 魔法LV2プラス④ ● 魔法回数2プラス④
アビリティパネル		● アビリティが利用できるようになる(→P.159) ● セットしたパネルのアビリティは、一部の例外をのぞけば無限に使える ● リンクによって、アビリティのレベルを上げたり、利用可能なアビリティを増やしたりできる(→P.202～206) ● 同じアビリティのパネルは、同時に1枚しかセットできない	● ドッジロール ● ドッジアップⓁ ● リフレクトガード② ● ジャストガードⓁ ● エアスライド② ● グライド③ ● リミットアップ ● ライブラ
武器パネル	ギア	● 装備している武器が変化し、ステータスが上がる(ステータスの上がりかたはパネルごとに異なる) ● コンボ(→P.164)で出せる技の内容が変わる ● 同時に1枚しかセットできない	● スキルギア ● アームドギア+② ● ファントムギア++⑤
武器パネル	ユニット	● ギアのリンクエリア(→P.158)内にのみセットできる ● ギアにリンクすると、ステータスが上がったりアビリティが利用可能になったりする	● アビリティユニットⓁ ● パワーユニットⓁ
リングパネル		● ステータスが上がったりアビリティが利用可能になったりする ● 同時に1枚しかセットできない	● 決意のしるし ● ソルジャーリング ● ブリザドチャーム ● 虚無のかなた
合成素材パネル		● パネル合成(→P.180)の素材になる ● スロットにセットすることはできない ● 1種類につきバックヤードに255枚まで保存できる	● ファイアレシピ ● 凍てつくかけら ● とどろく魔石 ● 吹きすさぶ結晶 ● ギアパーツver.1 ● コンボアーツ ● アイアン

パネルスロットのカスタマイズ

ひとこと解説 スロットにセットするパネルの変更(カスタマイズ)ができるようになるのは、DAY 11から。

操作方法

十字ボタンで選んで、Ⓐボタンでパネルをつかむかセットする

カスタマイズのやりかた

スロットウインドウ
現在のパネルスロットの状態が表示される。

バックヤードウインドウ
持っているパネルが表示される。1枚でもセットしているパネルは「E」マークがつき、持っているものをすべてセットしているパネルは表示が暗くなる。カテゴリーごとに表示させることもでき、LボタンまたはRボタンを押すかタブにタッチすると、カテゴリーを切りかえられる。



②スロットウインドウのどのスロットにセットするか選ぶ。何らかの理由でセットできないスロットにカーソルを合わせると、下の写真のような「N.G.」のマークが表示される。



①セットしたいパネルを、バックヤードウインドウから選んでつかむ。

「セットしたいパネルにタッチ→セット先のスロットへスライド」という操作でもOK。

パネルをセットするさいの特殊な操作

したいこと	操作のしかた
つかんだパネルを、セットずみのほかのパネルと入れかえる	セット先として、すでにパネルがセットされているスロットを選ぶ。ただし、リンクパネルをセットしてあるスロットは選べない
セットずみのパネルをほかのスロットに移動させる	スロットウインドウのパネルをつかんだあと、ほかのスロットを選ぶ
セットずみのパネルをはずして、バックヤードウインドウにもどす	スロットウインドウのパネルをつかんだあと、Ⓑボタンでキャンセルする
同じ種類のパネルをつぎつぎにセットする	セットのさいにⒶボタンを押したままにし、十字ボタンを押してカーソルを動かす

パネルスロットのメニューでカスタマイズの状態を保存できる

パネルスロットをカスタマイズしているときにSTARTボタンを押すと、バックヤードウインドウが「メニュー」に変化する。メニューで選べる項目は右の表のとおり。なお、「デッキ」というのは、スロットウインドウにセットしたパネルの配置のことで、メニューによって保存したり呼び出したりが自由にできるのだ。

パネルスロットのメニューでできること

項目	できること
キャンプメニューへ	キャンプメニューにもどる
パネルスロットにもどる	メニューを閉じてバックヤードウインドウを表示(Ⓑボタンと同じ)
デッキをストック	パネルスロットの状態を保存する
デッキを呼び出し	保存してあるデッキを呼び出す
スロットオールクリア	すべてのパネルをはずす

KEY POINT

- 保存できるデッキは3つまで
- 呼び出したデッキと同じ状態にするのにパネルが足りない場合、そのスロットは空きになる

スロットの開放

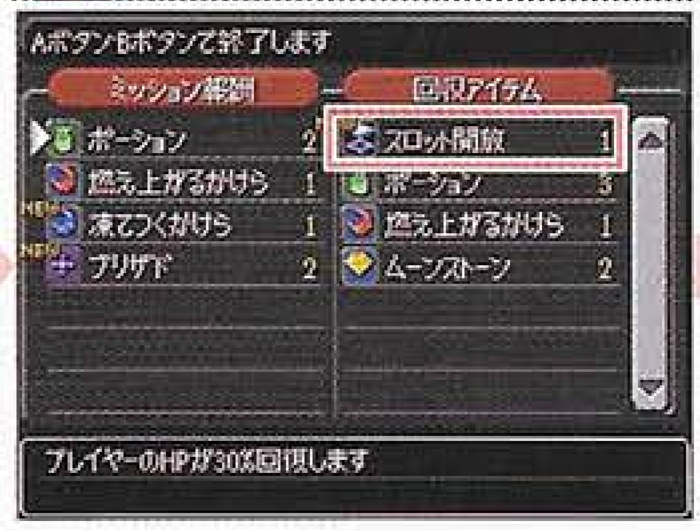
ひとこと解説 「スロット開放」をひとつ手に入れると、利用可能なパネルスロットがひとつ増える。

1 初期状態



⬆パネルスロットは、初期状態では横5×縦3の15スロットが利用できる（グレーのスロットは利用不能）。

2 「スロット開放」を入手



⬆ミッションをクリアするなどして「スロット開放」を手に入れる。宝箱やショップで手に入ることも。

3 スロットが増える



⬆すると、未開放のスロットのうち一番上の左端のものが開放され、そこにもパネルをセット可能になる。

「スロット開放」の入手方法

- ●DAY 25以降に、未クリアのミッションをクリアする
- ●ショップで買う
- ●ショップの景品でもらう
- ●特定の宝箱を開ける



⬅スロットウインドウの広さは1ページにつき横5×縦8スロットで、利用できるスロットの数が41になると2ページ目が、81になると3ページ目が追加される（最大で120スロット）。ページは、Ⓨボタンを押すか下画面左上のタブにタッチすれば切りかえ可能。パネルは、どのページにセットしても効果がある。

リンクパネル

ひとこと解説 パネルのなかには、「リンクエリア」を持つ「リンクパネル」というものがある。

リンクパネルとは、スロットにセットしたときに1～6スロットぶんの広さの水色のワクが表示されるパネルのこと。このワクは「リンクエリア」といって、エリア内には特定のパネルをセットできる。リンクエリア内にパネルをセットすると「リンク」が発生し、パネルの効果が強化されるのだ。

リンクによる強化の例

リンクパネル	リンクするパネル	強化のされかた
LV○プラス	LVアップ	キャラクターのレベルが大きく上がる
拡張パック	バックパック	バックパックの容量が大きく増える
魔法LV○プラス	魔法パネル	魔法のレベルが上がる
魔法回数○プラス	魔法パネル	魔法を使える回数が大きく増える
アビリティパネル	Ⓛがついたアビリティパネル	アビリティのレベルが上がるか、利用可能なアビリティの種類が増える
武器パネル	アビリティユニットⓁ(※1)	利用可能なアビリティの種類が増える
	パワーユニットⓁなど	ステータスが上がる

※1……利用可能なアビリティは、2枚リンクすると2個、3枚リンクすると3個増える

リンクパネルの表示の意味

リンクエリア
このワク内には、リンクパネルに対応したパネルのみセット可能。リンクが発生すると、ワクの色が水色から黄色に変わる。

リンクエリアの形状



リンクエリアの広さ
「リンクエリアの広さが何スロットぶんか」を表す数字。たとえば、⑥だったら6スロットぶんの広さを意味する。なお、リンクエリア内にはかならずそのパネル自体が入るため、リンクできるパネルの数は、この数字よりも1少ない。

KEY POINT

- リンクパネルの向きを変えてセットすることはできない
- 名前の末尾にⓁがつくパネルは、特定のパネルのリンクエリア内にしかセットできない
- リンクエリアが1スロットぶんしかない場合、リンクエリア内にほかのパネルをセットできないため、リンクは不可能

上級者のための ULTIMANIA COLUMN 魔法のレベルの上がりかた

魔法のレベルは通常は1だが、魔法LV2〜4プラスのパネルのリンクエリア内に魔法パネルをセットすれば上げることができる。魔法のレベルの上がりかたは下の図のとおりで、LV1からの上がりかたが特殊である(たとえば「魔法LV2プラス」に1枚だけリンクしたときはLV3ではなくLV2になる)点と、LV5が上限である点に注意しよう。

パネルのセットのしかたによる魔法のレベルの変化



アビリティ

ひとこと解説 アビリティ(→P.219)には、つねに効果を発揮するものと、何らかの操作で使うものがある。



操作キャラクターは、アビリティ(キャンプメニューのアビリティリストで、光のようなマークがついているもの)によって、特殊な能力が使えるようになる。アビリティを利用可能にする方法は、以下のとおり。

アビリティを利用可能にする方法

- アビリティパネルをセットする
- 武器パネルのリンクエリア内にアビリティユニットⓁをセットする
- リングパネルをセットする
- パンドラギア⑤のパネルをセットする



コマンド

用語Check ▶▶▶コマンド

上画面の左下に表示される、行動を指定するためのもの。「武器で攻撃する」「魔法やアイテムを使う」「あやしい場所を調べる」など、行動の大半は、コマンドを決定することで行なう。

コマンドの種類

ひとこと解説 選べるコマンドは、基本的には『たたかう』『まほう』『アイテム』の3種類。

操作方法

Ⓧボタンでカーソルを動かし(※1)、Ⓐボタンで決定

※1……コンフィグで「リスト操作」を「オン」にしているときは、Ⓧボタンを押しながら十字ボタンを押すことでもカーソルを動かせる

コマンドの見かたと操作方法



たたかう

装備している武器で攻撃する(→P.164)。条件を満たしているときにかぎり、このコマンドにカーソルを合わせてⒶボタンを約1秒間押しつづけると、リミットブレイク(→P.170)が発動。

まほう

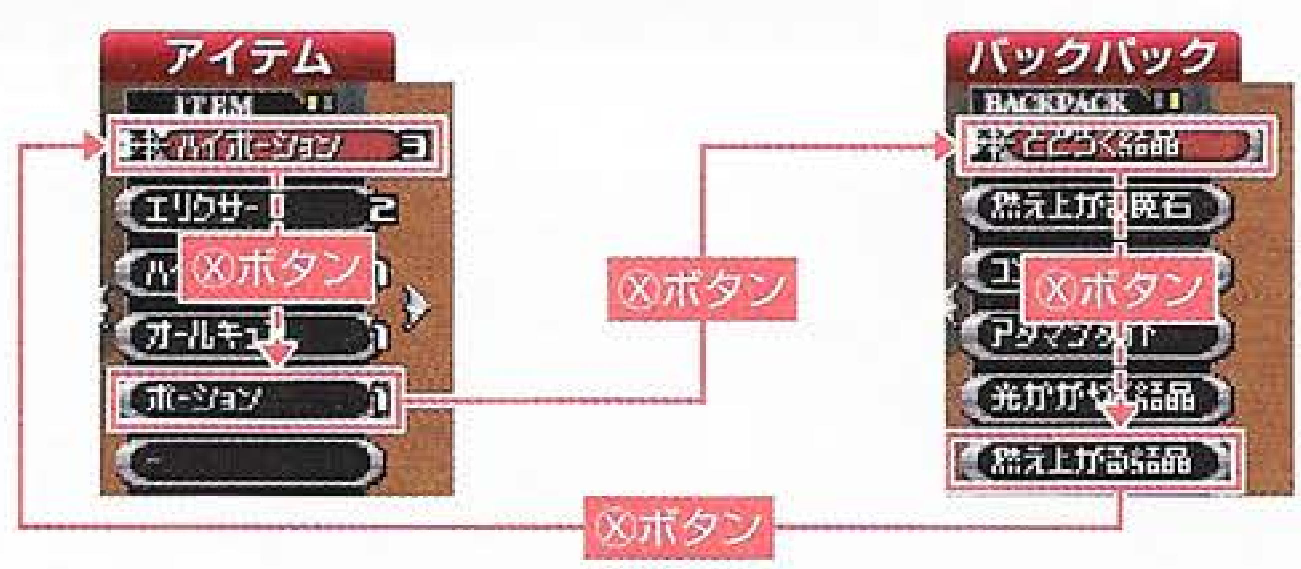
魔法を使う。このコマンドを決定すると、使用可能な魔法のリストが表示され、そのなかから使いたい魔法を選ぶことになる。



アイテム

アイテムを使う。このコマンドを決定すると、使用可能なアイテムのリストが表示され、そのなかから使いたいアイテムを選ぶことになる。リストの一番下にあるアイテムからさらに下へカーソルを動かすと、リストが「バックパック」(→P.146)に切りかわる(右の図を参照)。バックパックのアイテムに対しては、『つかう』と『すてる』が選択可能。

「アイテム」と「バックパック」の切りかえ



KEY POINT

- 『たたかう』コマンドは、宝箱などの調べられるものが目の前にある場合は『しらべる』に、話せる人が目の前にいる場合は『はなす』に、ロクサスがほね(→P.316)を持っていて目の前にゼロがいる場合は『ほね』に変化する
- 『まほう』と『アイテム』は、隣のマップから移動してきた直後や、上画面にINFORMATION(→P.144)が表示されているときなどは選択できない
- ミッションモードでシグバールを使っているときは、弾が切れると『たたかう』が『リロード』に変化する(→P.43)

ショートカットコマンド

ひとこと解説 魔法やアイテムを「ショートカットコマンド」に登録しておくと、簡単な操作ですぐに使える。

ショートカットコマンドは右記の操作で使える。カーソルを動かして魔法やアイテムを選ぶ手間がはぶけるので、よく使うものは下記の要領であらかじめ登録しておこう。なお、コンフィグの「操作タイプ」を「タイプA」にしているか「タイプB」にしているかで、操作方法が少しだけ異なる点には注意。

1 Lボタンを押す



⬆Lボタン(操作タイプがタイプBのときはL＋Rボタン)を押すと、コマンドの表示がショートカットコマンドに切りかわる。

2 登録してあるボタンを押す



⬆Lボタン(操作タイプがBのときはL＋Rボタン)を押したまま、Ⓐ、Ⓑ、Ⓧ、Ⓨボタンのうち、魔法やアイテムを登録してあるボタンを押す。

ショートカットコマンドを登録する手順

1 登録したいものを選ぶ



⬆Ⓧボタン(またはⓍボタン＋十字ボタン)でコマンドを操作して、ショートカットコマンドに登録したい魔法やアイテムにカーソルを合わせる。

2 Lボタンを押す



⬆その状態でLボタン(操作タイプがタイプBのときはL＋Rボタン)を押すと、コマンドの上部の表示が「SHORTCUT SET」に変わる。

3 登録したいボタンを押す



⬆Lボタン(またはL＋Rボタン)を押したまま、Ⓐ、Ⓑ、Ⓧ、Ⓨボタンのうち、ショートカットコマンドとして登録したいボタンを押せば完了。

ショートカットコマンドを使うときの注意点

- 通常のコマンドで魔法やアイテムの一覧を表示しているときは、ショートカットコマンドが使えない
- バックパックのアイテムは、ショートカットコマンドに登録できない
- 同じ魔法やアイテムは、複数のボタンに登録できない(別のボタンに登録すると、先に設定していたボタンの登録が解除される)



⬅バックパックに入っているアイテムを使いたいときは、ふつうにコマンドを操作しよう。

COLUMN 記憶したか?

ロビーでショートカットコマンドを登録しておこう

ショートカットコマンドは、ロビーにいるあいだでも登録可能。ショートカットコマンドを登録するための操作は少し複雑だが、ロビーにいるあいだなら敵が現れないので、落ち着いて行なえるはずだ。あらかじめ登録したうえでミッションに出発すれば、バトルになってからあわてて登録するようなことにならずにすむ。



⬅ロビーでは魔法やアイテムは使えないが、ショートカットコマンドへの登録は可能。

INDEX



バトル

ゲームシステム

I II III IV V VI VII VIII IX X XI XII XIII XIV

用語Check ▶▶▶エネミー

ハートレスをはじめ、バトルの相手となる敵のこと。ハートレスには、身体のどこかに黒いハートの印があるものとないものがおり、あるものは「エンブレム」、ないものは「ピュアブラッド」と呼ばれる。

バトルの流れ

ひとこと解説 敵との戦いのほとんどは、以下のような流れで進む。

1 敵が出現



⬆マップ上の決まった地点に近づくなどすると敵が現れる。出現する敵の数、種類、レベルと出現場所は、ミッションごとに異なる。

2 敵と戦う



⬆武器での攻撃や、魔法、アイテム、アビリティを駆使して敵と戦う。何を使えるかは、パネルスロットの状態で決まる(→P.157)。

3 勝利



⬆近くにいる敵をすべて倒せばバトルは終了。敵を倒すと、プライズ(→P.176)がバラまかれるほか、経験値とハートポイントも手に入る。

3' 逃走



⬆逃げたいときは、敵にかまわないで先へ進めばいい。出現場所から大きく離れるか隣のマップへ行くと敵が姿を消し、バトルが終わる。

強制バトル



⬅特定のバトルでは、周囲に壁のようなものが張りめぐらされる。逃げることはできなくなるので、戦って敵を倒すしかない。

KEY POINT

プレイヤーキャラクターが逃げることで敵が姿を消しても、出現場所にふたたび近づくと、同じ敵が再度出現する。このとき、敵のHPは完全に回復している

COLUMN 記憶したか?

敵が追加で現れることもある

敵が出現する場所を訪れたとき、かならずしも、そこで現れるすべての敵がいっぺんに出現するとはかぎらない。現れた敵のうち何体かを倒すたびに、新手が数回にわけて出現する場合もあるのだ。とくに強制バトルで多数の敵と戦うときは、敵がこのような出現のしかたをすることが多い。最初に現れた敵だけを見て油断しないように気をつけよう。



ターゲットカーソルとロックオン

ひとこと解説 プレイヤーキャラクターは、ターゲットカーソルが出ている相手(ターゲット)に向かって攻撃する。

1 ターゲットカーソルが表示



⬆敵がある程度近くに出現すると、そのなかの一番近い相手と重なって、黄色い「ターゲットカーソル」が表示される(写真を参照)。

2 Rボタン2回でロックオン



⬆Rボタンをすばやく2回押すとターゲットカーソルが青くなり、「ロックオン」した状態に。ロックオン中は、カメラが自動的に対象を追う。

3 Rボタンで対象を変更



⬆ロックオン中にRボタン(操作タイプがタイプBならLボタンでもいい)を押すと、ロックオンする対象を隣の敵に切りかえることができる。

ターゲットカーソルに関わる表示①



敵の名前
上画面の右上には、ターゲットの名前が(アビリティ『ライブラ』を利用している場合はHPゲージも)表示される(→P.167)。

ロックオンアイコン
ロックオン中は、上画面の上部にロックオンアイコンが表示される。

ターゲットカーソルに関わる表示②



ターゲットカーソル(緑)
調べられる場所などに表示されるターゲットカーソルは、緑色の四角い形をしたものになる。

KEY POINT

- アビリティ『オートロックオン』を利用していると、『たたかう』か魔法を使ったときに、自動的にロックオンする
- アビリティ『レンジアップ』を利用していると、敵へのターゲットカーソルが出現する距離が1.5倍に伸びる

ロックオンは強制的に解除されることもある

ロックオンは、Rボタンをすばやく2回押すかSELECTボタンを押せば解除できる。そのほか、右記の状況になったときは、強制的に解除されてしまうので注意しよう。

ロックオンが強制的に解除される状況

- ロックオン対象とのあいだに障害物がはさまったとき
- ロックオン対象から遠く離れたとき
- ロックオン対象が姿を消すか、無敵(こちらの攻撃が当たらない状態)になったとき

COLUMN 記憶したか? 狙える場所が複数ある敵もいる

敵のなかには、ターゲットカーソルの出る場所が身体の数ヵ所にあるものもいる。たとえばダークサイドの場合、ターゲットカーソルは、頭、右手、左手の3ヵ所のうちいずれかに出るのだ。ターゲットカーソルが出る場所であれば、どこを攻撃してもダメージを与えることはできるが、場所によって防御力が異なるので注意。



⬅P.406からのエネミーリストを参考に、攻撃が届く範囲で、防御力の低い場所を狙おう。

『たたかう』とコンボ

ひとこと解説 『たたかう』コマンドで連続して攻撃することを「コンボ」と呼ぶ。

1 『たたかう』で攻撃



⬆コマンドの『たたかう』を入力すると、装備している武器を使って攻撃する。コマンドの入力は地上と空中のどちらでも可能。

2 コンボをつづける



⬆さらに『たたかう』で攻撃すれば、コンボでつづきの技を出せる。基本的には、Ⓐボタンを連打しつづけるだけでかまわない。

3 フィニッシュ技を出す



⬆コンボの最後に出す技は「フィニッシュ技」といって、コンボの途中で出る技よりも強力な効果を持つことが多い(左下を参照)。

3' Y派生コンボに移行





⬆武器によっては、途中でⓎボタンを押すと、コンボの流れが変化。これが可能なときは、画面にⓎボタンのマークが表示される。

コンボでの技の出かた

- 技の動作が終わる直前くらいのタイミングで『たたかう』を入力すると、つぎの技が出せるケースが多い(それ以外のタイミングで入力しないと出せない技もある)
- コンボでどんな技が出せるか、コンボで技を何回出せるかは、装備している武器(セットしている武器パネル)によって決まる(→P.26〜128)
- 自分が地上にいるか空中にいるかによっても、コンボの内容は変化する

大半のフィニッシュ技が持つ特徴

- 威力が高い
- クリティカルヒットすることがある(→P.167)
- 敵をひるませやすい(→P.168)
- アビリティ『ファイアパワー』などの効果によって敵に状態異常を発生させる可能性がある
- オリンポスコロシアムのコロシアムに出現するタルを吹き飛ばせる
- ミッション33 80に登場するツボを壊せる

コンボと関連の深いアビリティ(→P.221)

名前	効果
コンボジャンプ	地上コンボの途中でジャンプできる
コンボガード	『リフレクトガード』が使用可能なら、地上コンボの途中で『リフレクトガード』を出せる
コンボエアスライド	『エアスライド』が使用可能なら、空中コンボの途中で『エアスライド』を出せる
コンボアップ	コンボが長くつづくほど、与えるダメージ量が通常より多くなる



⬅『ガードカウンター』などでは、基本的にフィニッシュ技で反撃する。



⬅ラージアーマーなどに攻撃を弾かれると、コンボはそこで中断される。

KEY POINT

- 自分が地上にいても、高いところにいる相手を攻撃するときは、自動的にジャンプして空中用の技を出す
- 攻撃を空振りしたときでも、コンボでつぎの技を出せる

魔法の使いかた

ひとこと解説 魔法は『まほう』コマンドか、ショートカットコマンド(→P.161)で使う。

『まほう』コマンド



コマンドを操作して(→P.160)『まほう』を選ぶと、パネルをセットしてある魔法の一覧が表示されるので、そのなかから使いたい魔法を選ぶ。

ショートカットコマンド



LボタンかL＋Rボタン(→P.161)を押してショートカットコマンドを表示したまま、使いたい魔法が登録してあるボタンを押す。

魔法を使うときの注意点

- 使える魔法は、パネルスロットにセットしてあるものだけ
- 1回のミッションで魔法を使える回数は、セットしたパネル1枚につき1回増える。ただし、魔法回数2～4プラスのパネルにリンクすれば、1枚につきパネル名の数字と同じだけ回数が増える

KEY POINT

- 魔法の種類ごとに、見た目、威力、属性、発生させる状態異常、弾を飛ばす場合の軌道、効果のある範囲などが異なる(→P.130～134)
- 魔法にはレベルがあり、同じ魔法でもレベルが高いほうが強力になる(→P.130～134)。魔法のレベルを上げるには、魔法LV○プラスのパネルが必要(→P.159)
- 魔法を使うと、そのエフェクトが消えてから1秒弱たつまで、つぎの魔法が使えない
- 魔法を使える回数は、エーテルやエリクサーなどを使うと回復できる(→P.199)

さまざまなアクション

ひとこと解説 武器や魔法以外にも、さまざまなアクションを使って戦うことができる。

アイテム

効果 回復アイテムを使う。

使いかた コマンドの『アイテム』またはショートカットコマンド(→P.161)を入力する。



特徴

- 使えるのは、パネルスロットにセットしてあるアイテムか、バックパックに入っているアイテムのみ
- 空中では使えない
- 使ったアイテム(パネル)はなくなってしまう

関連アビリティ(→P.223)

名前	効果
ポーションアップ	アイテムによる、HPの回復量が増える
エーテルアップ	アイテムによる、魔法を使える回数の回復量が増える

ドッジロール

効果 前転して敵の攻撃を回避する。

使いかた 地上で十字ボタンを押しながらⓎボタンを押す(同名のアビリティが必要)。



特徴

- 動作の開始時に、無敵時間(敵の攻撃が当たらない時間)が一瞬だけある
- アビリティのレベルを上げると、移動距離や無敵時間などが長くなる

関連アビリティ(→P.219)

名前	効果
ドッジラッシュ	『ドッジロール』で敵をひるませる
リフレクトドッジ	『ドッジロール』で敵の攻撃をガードする
ドッジコンボ	『ドッジロール』のあと、すばやく攻撃をはじめられる
オートドッジ	敵の攻撃を『ドッジロール』で自動的にかわすことがある

リフレクトガード

効果 防御姿勢をとって、前方と横からの攻撃をガードする。



使いかた 地上でⓎボタンを押す(同名のアビリティが必要)。

特徴

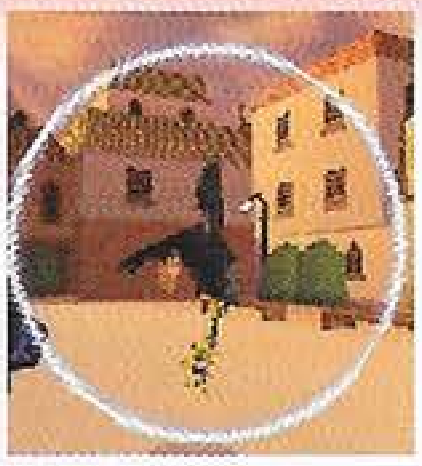
- 防御姿勢は、Ⓨボタンを放すか1秒経過するまでつづく
- ガードに成功すると姿勢が変わり(→P.168)、少し後退する
- アビリティのレベルが上がると、ガード成功直後の行動不能な時間や、後退する距離などが短くなる

関連アビリティ(→P.219～220)

名前	効果
ジャストガード	Ⓨボタンを押した直後にガードに成功すると、後退せず、即座に『たたかう』、魔法、アイテムを使える
ガードカウンター	ガード成功直後に『たたかう』で攻撃すると、特定の技(おもにフィニッシュ技)が出る。この攻撃はかならずクリティカルヒットするうえ、動作が終わるまでは無敵
ガードバック	ガード成功時に後退する距離が長くなる
スライドガード	Ⓨボタンを長めに押すと、動作開始時に少し前進する
ガードエスケープ	ガード成功直後にジャンプ可能になる。このジャンプの開始時は無敵
ファイアガード	ガード成功時に、相手を炎上状態(→P.173)にすることがある
ブリザドガード	ガード成功時に、相手を凍結状態(→P.173)にすることがある
サンダーガード	ガード成功時に、相手を帯電状態(→P.173)にすることがある
エアロガード	ガード成功時に、相手を吹き上げ状態(→P.173)にすることがある
ガードボーナス	ガード成功時に、HPプライズ(小)が出現することがある
ラウンドガード	全方向からの攻撃をガード可能になる
オートガード	正面からの攻撃を自動的にガードする

エアリカバリー

効果 受け身をとって、行動可能な状態にすばやくもどる。



使いかた 空中でひるんだときにⒷボタンを押す(同名のアビリティが必要)。

特徴

- 攻撃を受けてから受け身が可能になるまでには、少し時間がかかる
- 受け身をとった直後は行動不能だが、0.1秒だけ無敵になる
- アビリティのレベルが上がると、受け身が可能になるまでの時間や、受け身をとった直後の行動不能な時間が短くなる

関連アビリティ(→P.221)

名前	効果
クイックリカバリー	受け身が可能になるまでの時間と、受け身をとった直後の行動不能な時間がゼロになるうえ、受け身後の1.5秒間は無敵になる
エアリベンジ	受け身をとった直後に『たたかう』で攻撃すると、特定の技(おもにフィニッシュ技)が出る。この攻撃はかならずクリティカルヒットするうえ、動作が終わるまでは無敵
エアインパクト	受け身で敵をひるませる

スライドダッシュ

効果 地上を高速で滑走し、ロックオンしている相手に接近する。



使いかた ロックオンしている相手との距離がある程度離れているときに『たたかう』を入力する(同名のアビリティが必要)。相手との距離が遠すぎる場合や、ロックオンしていない場合は発動しない。

特徴

- 滑走後に武器で攻撃する
- 滑走中に『たたかう』を入力すると、滑走を中断してその場で攻撃する
- 滑走する時間は最大1秒
- アビリティのレベルが上がると、より遠くから発動可能になる

KEY POINT

『ドッジロール』と『リフレクトガード』の両方が使用可能なときは、十字ボタンを押しながらⓎボタンを押すと『リフレクトガード』ではなく『ドッジロール』を行なう

ダメージ

ひとこと解説 『たたかう』(物理攻撃)と魔法(魔法攻撃)では、ダメージ量の決まりかたがちがう。

ダメージ量に影響する要素

※○……影響する
×……影響しない

要素	物理攻撃	魔法攻撃
自分の攻撃力	○	×
自分の魔法力	×	○
相手の防御力	○	×
攻撃が持つ威力補正	○	○
相手の属性耐性	×	○
クリティカルヒット	○	×



←魔法攻撃は相手の防御力に影響されず、大ダメージを与えやすい。

KEY POINT

- 物理攻撃は、最低でも1のダメージを与える
- アビリティには、与えるダメージ量に影響するものが多数ある(→P.221~223)
- 敵から受けるダメージ量は、ビギナーモードでは0.7倍に減り、プラウドモードでは1.75倍に増える
- ミッションモードでは、敵から受けるダメージ量が1.5倍になり、さらに、ミッションコンフィグによる補正も受ける(→P.189)

一部の物理攻撃はクリティカルヒットすることがある



クリティカルヒットの可能性があるのは、P.26~128のリストで黄色のマークがついている技。クリティカルヒットのときは、上の写真のような光のエフェクトが表示され、防御力が高い相手にも大きなダメージを与えることができる。

攻撃がクリティカルヒットする確率

ステータスの「クリティカル率」の値(%)

クリティカルヒット時のダメージ量

通常のダメージ量
+ステータスの「クリティカル補正」の値

クリティカルヒットと関連の深いアビリティ(→P.221~222)

名前	効果
クリティカルアップ	『たたかう』のすべての技でクリティカルヒットが発生するようになる。ただし、本来ならクリティカルヒットしない攻撃の場合、クリティカル率は4分の1、クリティカル補正は半分になる
グランドスラム	瀕死時にクリティカル率が30上がる

KEY POINT

- 『ファイアパワー』などの効果による状態異常の基本発生確率は、クリティカルヒット時には100%になる

記憶したか? COLUMN 与えたダメージ量は敵のHPゲージでわかる

アビリティ『ライブラ』を利用していると、敵の名前の下に、その敵のHPゲージが表示される。攻撃で与えたダメージ量は数字で表示されないので、このゲージの減り具合を見て判断しよう。なお、敵のHPゲージは、1本がHP200(ミッションモードでは600)を表す。

敵のHPゲージの見かた



ひるみ

ひとこと解説 プレイヤーキャラクターも敵も、基本的には、攻撃を受けるとひるむ。

攻撃を受けてひるむと、少しのあいだ行動不能になってしまう。プレイヤーキャラクターは、通常ならどんな攻撃を受けてもかならずひるむが、アビリティ『ガッツ』や『マジックガッツ』によって、特定の行動中にひるまないようにすることが可能だ。一方、敵には3段階のひるみやすさがあり、それによって、どの攻撃を受けたときにひるむかが異なる。



←空中でひるんだ場合、『エアリカバリー』を使えば、すぐに行動可能になる。

敵のひるみやすさ

段階	ひるみかた
ひるみやすい	あらゆる攻撃でひるむ
ひるみにくい	ひるませやすい攻撃(P.26～128のリストで緑色のマークがついている技)を受けるとひるむ
ひるまない	基本的にはひるまない

ひるみと関連の深いアビリティ(→P.221～222)

名前	効果
ガッツ	自分のコンボ中はひるまなくなる
マジックガッツ	自分が魔法を使うときはひるまなくなる
ライブリーパワー	HPが満タンなら、すべての技が「ひるませやすい攻撃」になる

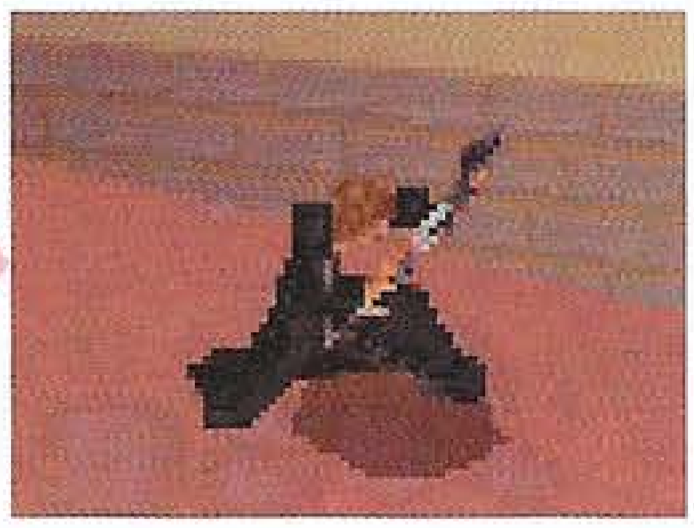
KEY POINT

- 特定の攻撃中のみひるまなくなる敵や、特定の攻撃中のみひるむようになる敵がいる
- プレイヤーキャラクターは、リミットブレイク(→P.170)で攻撃しているときはひるまない

ガードと弾き返し

ひとこと解説 『リフレクトガード』によって、敵の一部の攻撃をガードすることができる。





『リフレクトガード』を使うとキャラクターは防御姿勢をとり、ガード成功時に姿勢が変わる。姿勢が変わったあとは少しのあいだ行動不能となるが、引きつづきガード可能。

ガード成功時の結果は、ガードした攻撃ごとに異なる

ガードで敵がよろめく



攻撃してきた敵がよろめく。攻撃を中断させることができるうえ、よろめいた敵は一時的に行動不能になる。

ガードしても敵がよろめかない



攻撃でダメージを受けることは防げるが、敵はよろめかず、攻撃の動作をそのまま続行する。

ガードで弾を弾き返す



敵が発射する特定の弾は、ガードで弾き返せる。弾き返した弾が敵に当たれば大ダメージ。

KEY POINT

- 「防御姿勢」や「ガード成功後の姿勢」を終えるときは、少しのあいだ行動不能になる
- 敵が撃ってくる弾は、リミットブレイク、アビリティ『ハードディフェンス』を利用しているときの『たたかう』、『ケアル LV5』によって弾き返すこともできる
- アビリティ『リフレクトドッジ』を利用していると、『ドッジロール』のあいだ敵の攻撃をガードできる

チェイン

ひとこと解説 制限時間内に敵をつづけて倒すと「チェイン」によってハートポイントの入手量が増える。

1 敵を倒す



⬆敵を倒すと、チェインが発生する。このときに倒す相手は、ハートポイントを持たない敵でもいい。

2 敵を攻撃する



⬆チェインが発生しているときに攻撃を敵に当てれば、チェインの残り時間が少し延びる。

3 さらに敵を倒す



⬆チェイン中に、ハートポイントが得られる敵を倒すと、ハートポイントの量にボーナスが加わる。

チェインに関わる表示

ハートポイントの入手量
敵を倒して入手した量は白い文字で、チェインによるボーナスで入手した量は青い文字で表示される。

ハートカウンター
ミッション中に入手したハートポイントの合計。チェインによるボーナスが最大になっていると、ハートマークが大きくなる。



CHAIN!
チェインが発生していることを示す表示。チェインの残り時間が3秒以下だと点滅する。

BONUS
チェインによるボーナスが発生したことを示す表示。

光の輪
ターゲットカーソルの周囲に表示される輪。チェインの残り時間が減るにつれて小さくなり、消えるとチェインは終わる。残り時間の決まりかたは以下のとおり。

チェインの残り時間の決まりかた
- 初期状態では5秒
- 攻撃が敵に当たると、2秒(アビリティ『ロングチェイン』利用時は3秒)延びる
- 敵を倒すと、5秒(アビリティ『ロングチェイン』利用時は6秒)延びる
- どれだけ延ばしても10秒より長くはならない

チェインによるボーナスの特徴

- チェインによるボーナスの量は、「倒した敵から得られるハートポイントの○%」となっている(右の表を参照)
- ボーナスが100%になったあとは、チェインの残り時間に関係なく、10秒間、ボーナスが100%に固定される
- ボーナスが100%になってから10秒が過ぎると、強制的にチェインが終わる

チェインによるボーナスの量

倒した数	ボーナスの量	倒した数	ボーナスの量
1体目	0%(チェインが発生する)	6体目	25%
		7体目	30%
2体目	5%	8体目	35%
3体目	10%	9体目	40%
4体目	15%	10体目	45%
5体目	20%	11体目	100%

KEY POINT

- 自分の攻撃以外(パートナーの攻撃、状態異常の効果など)で敵を倒しても、ハートポイントは手に入る。ただし、チェインは発生しないうえ、残り時間が延びず、ボーナスも得られない
- ハートポイントが得られない敵を倒してもチェインが発生して残り時間が延びるが、「倒した数」には含まれない



ゲームシステム

I II III IV V VI VII VIII IX X XI XII XIII XIV

リミットブレイク

用語Check ▶▶▶リミットブレイク

ピンチのときにのみ発動できる必殺技。最初から使える「ファーストリミット」と、使用にはパネルが必要だがより強力な「ファイナルリミット」があり、キャラクターごとに技の内容がちがう。

リミットブレイクの使いかた

ひとこと解説 リミットブレイクを発動できるのは、HPがゲージの黄色い部分まで減っているときのみ。

1 ピンチになる



⬆HPが大きく減る(下記参照)と、リミットブレイクが発動可能になる。HPゲージの左上に「LIMIT」という文字が点滅するのが目印。

2 『たたかう』を長押し



⬆『たたかう』にカーソルを合わせて、Ⓐボタンを約1秒間押しつづける。武器での攻撃を実行しないタイミングのときに押してもかまわない。

3 発動



⬆短い演出が挿入されて、リミットブレイクが発動。ロクサスの場合は、発動中に『たたかう』コマンドを選ぶと、強力な技で攻撃できる。

KEY POINT

- 自分が魔法を使ったあとは、その魔法のエフェクトが消えるまでリミットブレイクを発動できない
- ミッションモードでのみ操作することができるキャラクターには、リミットブレイク時に特殊な操作で攻撃する者もいる(→P.31～122)

リミットブレイクの発動が可能になるHP

ひとこと解説 発動可能なHPは使うたびに1段階下がるが、消費アイテムのリミットリカバーで1段階もどせる。

残りHP50%以下で発動可能 …… リミットアップのパネルをセットしているときの初期状態

発動↓ ↑リミットリカバー(※1)

残りHP40%以下で発動可能

発動↓ ↑リミットリカバー(※1)

残りHP30%以下で発動可能 …… リミットアップのパネルをセットしていないときの初期状態

発動↓ ↑リミットリカバー

残りHP20%以下で発動可能

発動↓ ↑リミットリカバー

残りHP10%以下で発動可能

発動↓ ↑リミットリカバー

残りHP1で発動可能

発動

リミットアップのパネルをセットしているかどうかによって、初期状態が異なる

残りHPが1のときは何回でも発動可能

※1……リミットアップのパネルをセットしているときのみ効果がある

KEY POINT

- ロビーにもどるかコンティニューすると、リミットブレイクの発動が可能になるHPは初期状態にもどる

リミットブレイクの特徴

ひとこと解説 リミットブレイクを発動するとさまざまな恩恵を受けられるが、魔法とアイテムは使えなくなる。

リミットブレイクの性質

- 発動するときの約1秒間の演出中は無敵(敵の攻撃が当たらない状態)になる
- 発動するときに状態異常が解除され、持続時間中は防御力無効化以外の状態異常(→P.173)を受けない
- 持続時間中は攻撃を受けてもひるまず、リアゴーストなどの『とりつき』は無効になる
- 持続時間中は受けるダメージ量が半分になる
- 持続時間中は『たたかう』しかコマンドを選べない





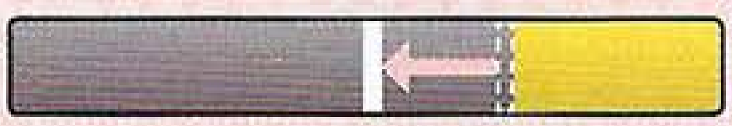
⬆➡リミットブレイクの発動中は、身体からオーラが出る。

リミットブレイクの持続時間

ひとこと解説 持続時間はHPゲージ上を動く白いラインで決まるため、残りHPが少ないほど長くつづく。

リミットブレイク発動後の流れ

①ラインが動きはじめる



リミットブレイクを発動すると、HPゲージの残りHPを表す部分の左端から、白いラインが左に向かって動き出す。ラインがHPゲージの左端に達するまでは「ファーストリミット」による攻撃ができる。



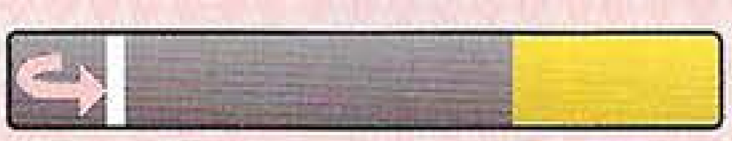
②ラインが左端に到達



リミットカットのパネルをセットしていない場合は、ここでリミットブレイク終了。

↓ リミットカットのパネルをセットしている

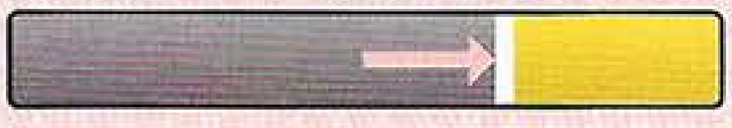
③ラインが折り返す



リミットカットのパネルをセットしている場合、白いラインはHPゲージの左端で折り返し、今度は右に向かって動き出す。ラインが残りHPの左端に達するまでは「ファイナルリミット」による攻撃ができる。



④リミットブレイク終了



白いラインが残りHPの左端に到達すると、リミットブレイク終了。

KEY POINT

- 白いラインは、「HPが1の状態で発動したとき、左端までたどり着くのに5秒かかるペース」で動く
- リミットブレイクによる攻撃は物理攻撃だが、攻撃力は「攻撃力と魔法力の平均」と見なされる(→P.167)
- リミットブレイクによる攻撃はラージアーマーなどにガードされず、特定の弾を弾き返せる(→P.168)
- リミットブレイクは、マップを切りかえたりノルマを達成したりすると中断される



ゲームシステム

I II III IV V VI VII VIII IX X XI XII XIII XIV

状態異常

用語Check ▶▶▶状態異常

属性を持つ攻撃によって引き起こされる、そのキャラクターに不利な状態。状態異常が発生しているあいだは、行動が制限されたり、大ダメージを受けるようになったりしてしまう。

状態異常の特徴と解除方法

ひとこと解説 属性を持つ攻撃が当たると、その属性に応じた状態異常(右ページの表を参照)が発生することがある。

状態異常の特徴

- 状態異常が発生しているあいだは、その種類に応じて外見が変化する
- 効果はしばらくたつと自然に解除されるが、オールキュアを使えばすぐに解除できる
- 異なる種類の状態異常を新たに受けると、効果が上書きされる(同じ種類の状態異常の場合は上書きされない)
- 無、土、水属性の状態異常は、攻撃を受けた瞬間のみ発生する効果で、上記の3つの性質は持たない
- 無属性以外の状態異常は、リミットブレイクの発動中には発生しない



←『ファイアパワー』や『ファイアガード』といったアビリティの効果でも、状態異常を発生させることができる。

状態異常を解除する共通の方法

- オールキュアを使う
- リミットブレイクを発動する
- ロビーにもどる
- 無、土、水属性以外の状態異常が発生する(もとの状態異常が解除される)

状態異常と耐性の関係

ひとこと解説 自分に状態異常が発生する確率は、「耐性」のステータス(→P.154)で変化する。

攻撃を受けたときに状態異常が発生する確率は、右記のとおり。耐性はリングパネルで上げられるほか、キャラクターがレベルアップすると、そのキャラクターに対応した属性(→P.22〜122)の耐性が右下の表のように上がっていく(リクは、レベルアップでは属性の耐性が上がらない)。ちなみに、敵の場合は、「基本発生確率[%]×状態異常の発生確率の補正」が、状態異常の発生確率になる。

状態異常の発生確率

攻撃ごとの基本発生確率[%]
×(100[%]−対応する属性の耐性[%])

例 基本発生確率が80%、対応する属性の耐性が30%の場合
80[%]×(100[%]−30[%])
=80[%]×70[%]
=56[%]

レベルごとの耐性の値

レベル	耐性	レベル	耐性	レベル	耐性
1〜9	10%	40〜49	50%	80〜89	90%
10〜19	20%	50〜59	60%	90以上	100%
20〜29	30%	60〜69	70%		
30〜39	40%	70〜79	80%		

KEY POINT

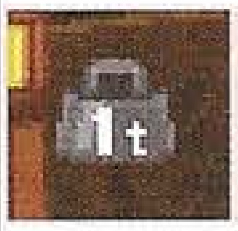
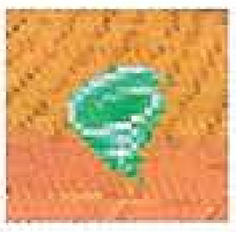
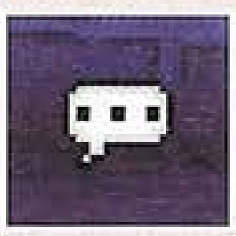
耐性には、「その属性の魔法攻撃で本来受けるダメージを、耐性の割合(%)だけ減らす」という効果もある(その属性の物理攻撃で受けるダメージは減らせない)



状態異常の種類

ひとこと解説 こちらの攻撃で敵に発生することがある状態異常は、吹き上げ、凍結、炎上、帯電の4種類のみ。

状態異常の種類と効果

名前	属性	見た目の変化	効果	解除方法
防御力無効化	無	(とくになし)	防御力を無視したダメージを受ける	―
ジャンプ不能	空間	 アイコンが表示される	ジャンプできなくなる(高いところにいる相手に地上で『たたかう』を使ったとき、自動的にジャンプすることもなくなる)	● 9秒が経過する ● 共通の方法(※1)
吹き上げ	風	 アイコンが表示される	上空へ吹き上げられたのち、ゆっくり降下する。そのあいだは、いっさい行動できなくなるうえ、受けるダメージが通常の1.2倍(敵に発生した場合は3倍。ただし、風属性の攻撃のダメージのみ通常どおり)になる	● 6秒が経過する ● 着地する ● 吹き飛ばされる ● 共通の方法(※1)
凍結	氷	 身体が凍りつく	いっさい行動できなくなるうえ、受けるダメージが通常の3倍(敵に発生した場合、氷属性の攻撃のダメージのみ通常どおり)になる。凍結状態が発生している時間は、十字ボタンか、Ⓐ、Ⓑ、Ⓧ、Ⓨボタンのいずれかを押すたびに、15分の1秒ずつ短くなる	● 3秒(敵に発生した場合は5秒)が経過する ● 吹き飛ばされる(※2) ● 魔法攻撃を受ける(※2) ● 共通の方法(※1)
HP半減	土	(とくになし)	その攻撃で本来受けるダメージ量に、「自分の残りHPの半分」が加わる	―
移動異常	幻	 アイコンが表示される	十字ボタンを押したのと逆の方向へ移動するようになる。また、『たたかう』や魔法による攻撃が、ターゲットを自動的に追いかけなくなる。パートナーには発生しない	● 10秒が経過する ● 共通の方法(※1)
沈黙	月	 アイコンが表示される	魔法が使えなくなる	● 20秒が経過する ● 共通の方法(※1)
炎上	炎	 身体が炎に包まれる	1秒ごとに、最大HPの1%のダメージを受ける(敵に発生した場合は、0.5秒ごとに最大HPの0.75%のダメージを受ける)。この効果でHPがゼロになることはない(※2)	● 18秒(敵に発生した場合は12秒)が経過する ● HPが1になる(※2) ● 共通の方法(※1)
ダメージ吸収	水	(とくになし)	受けたダメージと同じ量だけ、攻撃を仕掛けた側のHPが回復する	―
防御LV.1	時	 アイコンが表示される	防御力が、LV1のときと同じ値になる(LVアップ以外のパネルによる防御力の上昇分は反映される)	● 20秒が経過する ● 共通の方法(※1)
暗闇	花	 アイコンが表示される	物理攻撃が75%の確率でミスになる(当たらなかったことになる)	● 10秒が経過する ● 共通の方法(※1)
帯電	雷	 身体から放電がつづく	プレイヤーキャラクター、敵、パートナー、壁などに接触すると、最大HPの10%のダメージを受ける。プレイヤーキャラクターに発生して敵かパートナーに接触した場合、接触された側も、自分の最大HPの10%のダメージを受ける。この効果でHPがゼロになることはない(※2)。床、プライズ、マップ端の見えない壁に接触してもダメージを受けない	● 15秒が経過する ● この状態の効果でダメージを受ける ● 共通の方法(※1)
ナビマップ無力化	光	 ナビマップが左の写真の表示に切りかわる	ナビマップが見えなくなる	● 20秒が経過する ● 共通の方法(※1)

※1……左ページにあげた「状態異常を解除する共通の方法」を参照
※2……敵に発生した場合をのぞく



パートナー

用語Check ▸▸▸パートナー

ストーリーモードでミッションに挑戦するさい、ロクサスに同行するキャラクターのこと。パートナーが誰になるかは、ミッションごとに決まっており、パートナーがいないミッションもある。

パートナーの行動

ひとこと解説 パートナーは自分の判断で、移動したり、敵を攻撃したり、ロクサスを援護したりする。

◆移動



基本的には、ロクサスのうしろからついてくる。ロクサスとある程度離れた状態が一定時間つづくと、ワープしてロクサスのそばに出現。

◆攻撃



敵が現れると攻撃を行なう。戦いかたは、コンフィグの「同行キャラ(パートナー)のバトルスタイル」の設定によって変わる(→P.153)。

◆回復



ロクサスか自分のHPが残り少なくなると、回復を行なうことがある。回復のときに使うものは、コンフィグの設定で変化(下の表を参照)。

パートナーが回復を行なうことがある状況と回復のときに使うもの

回復を行なうことがある状況	コンフィグの「まほう等」の設定ごとの使うもの		
	攻撃メイン	回復メイン	サポートなし
ロクサスのHPが最大値の25%以下(※1)	(回復しない)	メガポーション	(回復しない)
自分のHPが最大値の50%以下(※2)	メガポーション(※3)	メガポーション(※3)	ハイポーション(※4)

※1……10%より多いときは、リミットブレイクが発動可能な状態か、ターゲットカーソルが表示されている状態だと回復を行なわない
※2……25%以下になると、使用頻度が上がる
※3……シオンのみ、『ケアル』が使用可能なら『ケアル』を使う
※4……シオンのみ、『ケアル』が使用可能なら『ケアル』を使う場合もある

KEY POINT

パートナーも、ロクサスと同じ条件でリミットブレイクが使える(→P.170)

COLUMN 記憶したか?

パートナーはダウンしても復活できる

パートナーは、HPがゼロになってダウンすると、一時的にそのマップからいなくなってしまう。しかし、ダウンしてから約20秒たつか、隣のマップへ移動すれば、HPが全回復した状態で復活するのだ。なお、復活は何回でも可能だが、時間の経過による復活は、2回目以降は約30秒かかってしまうことに注意しよう。



⬅パートナーがダウンしているあいだは、パートナーのHPゲージの顔がグレーになる。

パートナーの能力

ひとこと解説 キャラクターごとに、使える魔法の種類が異なる。

パートナーの能力の決まりかた

- レベルはミッションごとに決まっている(→P.246〜390)
- ステータスは基本的にP.31〜99と同じだが、HPは3倍(255が上限)に、魔法力は半分になる
- 武器によるステータス上昇量はすべてゼロ。外見は、ゼロギア⑤のパネルをセットしているときと同じ(→P.24〜100)
- 出せるコンボは、武器パネルをセットしていないときと同じ(→P.26〜105)
- 日にちが進むほど、使える魔法やアビリティなどが増えていく(下の表を参照)



⬆シオンは、一部のミッションでは武器を持っていない。それらのミッションでのシオンは、敵への攻撃を魔法のみで行なう。

パートナーが使える魔法やアビリティなど

※●……使用できる、LV○……そのレベルの魔法やアビリティを使用できる、——……使用できない

使えるようになる日にち	使えるようになるもの	シオン	シグバール	ザルディン	ヴィクセン	ゼクシオン	アクセル	デミックス	ルクソード	マールーシャ	ラクシーヌ
(最初から)	ハイポーション	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	メガポーション	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	クライシスハーフ	●	●	●	——	●	●	——	——	●	——
DAY 14	ファイア	LV2	LV2	——	——	LV3	LV4	——	LV2	——	——
	リフレクトガード(※5)	——	——	——	——	——	LV3	——	——	LV2	——
DAY 16	ドッジロール(※6)	LV2	LV2	LV2	LV1	LV1	LV2	LV2	LV2	LV2	LV3
DAY 26	ブリザド(※7)	LV2	LV2	——	LV4	LV3	——	LV2	LV2	LV2	——
DAY 51	ブリザラ	——	——	——	LV4	LV3	——	LV2	LV2	LV2	——
DAY 71	エアリカバリー	LV2	LV2	LV3	LV1	LV1	LV2	LV2	LV2	LV2	LV2
DAY 72	ケアル	LV2	——	——	——	——	——	——	——	——	——
DAY 75	エアスライド	LV2	LV2	LV5	LV2	LV2	LV2	LV2	LV2	LV2	LV3
DAY 117	エアロ	LV2	LV2	LV4	——	LV3	——	——	LV2	LV2	——
DAY 119	サンダー(※8)	LV2	——	——	——	LV3	——	——	LV2	LV2	LV4
DAY 151	ファイラ	——	LV2	——	——	LV3	LV4	——	LV2	——	——
DAY 173	エアロラ	——	——	LV4	——	LV3	——	LV2	LV2	LV2	——
DAY 193	グライド	LV3	LV3	LV5	LV3	LV3	LV3	LV3	LV3	LV3	LV3
DAY 194	サンダラ	——	——	——	——	LV3	——	——	LV2	—	LV4
DAY 225	ファイガ	——	——	——	——	——	LV4	——	——	——	——
DAY 255	リミットカット	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
DAY 297	ブリザガ	——	——	——	LV4	——	——	——	——	——	——
	サンダガ	——	——	——	——	——	——	——	——	——	LV4
	エアロガ	——	——	LV4	——	——	——	——	——	——	——

※パートナーにならないキャラクターと、パートナーになるがバトルの機会がないレクセウスは除外している
※パートナーが使えるものは、「そのミッションを受領可能な期間」の日にちではなく、いま現在の日にちによって決まる
※5……アクセルはミッション07、マールーシャはミッション09でのみ使用可能
※6……基本的には、ポセッサーやマッシブポセッサーの『まとわりつき』を受けたときのみ使う
※7……ヴィクセンはDAY 12から使用可能　※8……ラクシーヌはDAY 15から使用可能

KEY POINT

パートナーは、使用可能になっている魔法やアイテムを、一度のミッションで99回まで使える



ゲームシステム

I II III IV V VI VII VIII IX X XI XII XIII XIV

プライズ

用語Check ▸▸▸ プライズ

敵を倒したときや特定の設置物を壊したときなどに出現する物体。色や形はさまざまだが、近づくだけで拾える点と、拾ったときに有利な効果が得られる点は、どのプライズも同じ。

プライズの種類

ひとこと解説 プライズは大きくわけると4種類あり、それぞれ拾ったときの効果が異なる。

プライズの種類と効果

HPプライズ

- 効果：HPが回復する。
- 回復量（※1）：小：最大HPの1%(下限は1)　大：最大HPの3%(下限は3)
- おもな出現方法：●敵を倒す　●設置物を壊す

マニー

- 効果：マニー(お金)が手に入る。
- 金額：小：1　中：5　大：10
- おもな出現方法：●敵を倒す

プライズボックス

- 効果：中身のアイテムが手に入る。手に入れたアイテムは自動的にバックパックに収まる(→P.146)。
- おもな出現方法：●敵を倒す　●アイテムを捨てる(→P.146)

ミッションプライズ

- 効果：ミッションポイント(→P.187)が増加する。
- 増加量：小(銀)：1　中(銀)：8　大(銀)：30　小(青)：5　中(青)：10　大(青)：20
- おもな出現方法：●銀：敵を倒すなど(→P.187)　●青：マップに置かれている

※1……スタンダードモードでの回復量。ビギナーモードやプラウドモードでは回復量が変化する(→P.454)

プライズの種類ごとの拾える距離



※数値は、『ヘイスト』を利用せずに1秒間に走る距離を9としたときのもの
※『ドロー』を利用している場合、アビリティのレベル1につき、拾える距離が約33%伸びる

プライズと関連の深いアビリティ(→P.220~223)

名前	効果
ガードボーナス	『リフレクトガード』が成功すると、50%の確率で、HPプライズ(小)が出現する
ドロー	ミッションプライズ以外のプライズを拾える距離が伸びる(左の図を参照)
プライズアップ	HPプライズによる回復量が、アビリティのレベル1につき、約33%増える
ラックアップ	敵がプライズボックスを落とす確率(%)が10上がる

KEY POINT

- プライズは出現してから約7秒後に消えてしまうが、プライズボックスとミッションプライズ(青)は、拾わないかぎり、ミッションが終わるまでその場に残る
- パートナーは、HPプライズ以外のプライズを拾うことができない

ショップ

用語Check ▶▶▶ショップ

お店のこと。「モーグリショップ」とも呼ぶ。パネルの売買や合成などが可能で、取り引きのさいには、その内容に応じてハートポイントまたはマニーをやり取りすることになる。

ショップでできること

ひとこと解説 ショップが利用できるようになるのは、DAY 26でサイクスに話しかけて「ノービス」の階級を得たあと。



⬆DAY 26になると、黒いコートを着たモーグリがロビーに現れる。このモーグリに話しかければショップを利用できるのだ。

ショップで選べる項目

項目	内容
かう	ハートポイントを支払って商品を買う。商品はロクサスの階級が上がるごとに増えていくが、規定の数(大半は1枚)だけ買うと品切れ(SOLD OUT)になってしまう。また、2枚以上買える場合、1枚買うたびに値上がりしていくものが多い。無限に買えるものはまとめ買いも可能
うる	手持ちのパネルを売却する。売却したときに受け取るのは、ハートポイントではなくマニー
パネル合成	マニーを支払い、手持ちのパネル2枚以上を合成して新しいパネルを手に入れる(右の写真を参照)。画面に表示されるリストは、P.180～182に掲載している「必要な素材」のうち赤い文字のものを手に入れ、なおかつ必要な階級に達すると増えていく
景品	DAY 71から追加される項目。トライアルシンボルやミッションクラウンを規定の数以上入手していると、それに応じてアイテムなどがもらえる
やめる	ショップの利用を中止する

売買の画面の見かた



売買するパネルのリスト
売買できるパネルが表示される。カテゴリーごとに表示させることもでき、LボタンまたはRボタンを押すかタブにタッチすると、カテゴリーを切りかえられる。

合成に必要なパネル
左から、合成に必要なパネルの種類、必要な数、そのパネルがバックヤードに入っている数が表示される。

パネル合成の画面の見かた



合成で入手可能なパネルのリスト
売買の画面と同様、カテゴリーごとの表示が可能。カテゴリーの切りかえかたも同じ。

INDEX

商品リスト

※各パネルの効果については、P.199～218を参照

リストの見かた

【ショップのカテゴリー別のリストの順で掲載】



	名前	ノービス (DAY 26以降)	ルーキー (DAY 117以降)	エージェント (DAY 172以降)	エキスパート (DAY 225以降)	マスター (DAY 296以降)	レジェンド (エンディング後)
アイテム	ポーション	90	—	—	—	—	—
	ハイポーション	—	—	360	—	—	—
	メガポーション	—	—	—	—	400	—
	エーテル	180	—	—	—	—	—
	ハイエーテル	—	—	480	—	—	—
	メガエーテル	—	—	—	—	640	—
	オールキュア	—	120	—	—	—	—
ステータス	スロット開放	1枚目：270	2枚目：1200	3枚目：1650	4枚目：3000	5枚目：4000	6枚目：10000 7枚目：50000
	王様の帰還(※1)	—	—	—	—	—	1枚目：1000
	ソラの目覚め(※2)	—	—	—	—	—	1枚目：2000
	リミットオープン(※3)	—	—	—	—	—	1枚目：10000
	LVアップ	1枚目：180	2枚目：1200	—	3枚目：2500	—	—

❶**パネルのカテゴリー**
❷**名前**……パネルの名前。名前が同じでリンクエリアの形が異なるものは、名前のうしろに(A)(B)などの記号をつけて区別している(P.199～218のパネルリストと対応)。
❸**入荷される階級と必要なハートポイント**……各パネルが入荷される階級(カッコ内はその階級を得られる日にち)と、パネルを買うのに必要なハートポイントの量。ハートポイントの量は「何枚目での値段か」も併記しており、その記述がないものは何枚でも買える。

	名前	入荷される階級と必要なハートポイント					
		ノービス (DAY 26以降)	ルーキー (DAY 117以降)	エージェント (DAY 172以降)	エキスパート (DAY 225以降)	マスター (DAY 296以降)	レジェンド (エンディング後)
アイテム	ポーション	90	—	—	—	—	—
	ハイポーション	—	—	360	—	—	—
	メガポーション	—	—	—	—	400	—
	エーテル	180	—	—	—	—	—
	ハイエーテル	—	—	480	—	—	—
	メガエーテル	—	—	—	—	640	—
	オールキュア	—	120	—	—	—	—
ステータス	スロット開放	1枚目：270	2枚目：1200	3枚目：1650	4枚目：3000	5枚目：4000	6枚目：10000 7枚目：50000
	王様の帰還(※1)	—	—	—	—	—	1枚目：1000
	ソラの目覚め(※2)	—	—	—	—	—	1枚目：2000
	リミットオープン(※3)	—	—	—	—	—	1枚目：10000
	LVアップ	1枚目：180	2枚目：1200	—	3枚目：2500	—	—
	LV4プラス③(B)	—	—	—	—	—	1枚目：6000
	バックパック	—	1枚目：480	—	—	—	—
魔法	ファイア	1枚目：90 2枚目：180	—	—	—	—	—
	ファイラ	—	—	1枚目：480 2枚目：960	—	—	—
	ブリザド	1枚目：90 2枚目：180	—	—	—	—	—
	ブリザラ	—	—	1枚目：480 2枚目：960	—	—	—
	サンダー	—	1枚目：360 2枚目：720	—	—	—	—
	サンダラ	—	—	—	1枚目：600 2枚目：1200	—	—
	エアロ	—	1枚目：360 2枚目：720	—	—	—	—
	ケアル	—	1枚目：480 2枚目：960	—	—	—	—
	ケアルラ	—	—	1枚目：720 2枚目：1440	—	—	—
	魔法LV2プラス④(B)	—	—	—	—	1枚目：2400	—
	魔法LV2プラス④(C)	—	1枚目：840	—	—	—	—
	魔法LV3プラス④(A)	—	—	1枚目：840	—	—	—
	魔法LV3プラス④(B)	—	—	—	1枚目：1400	—	—

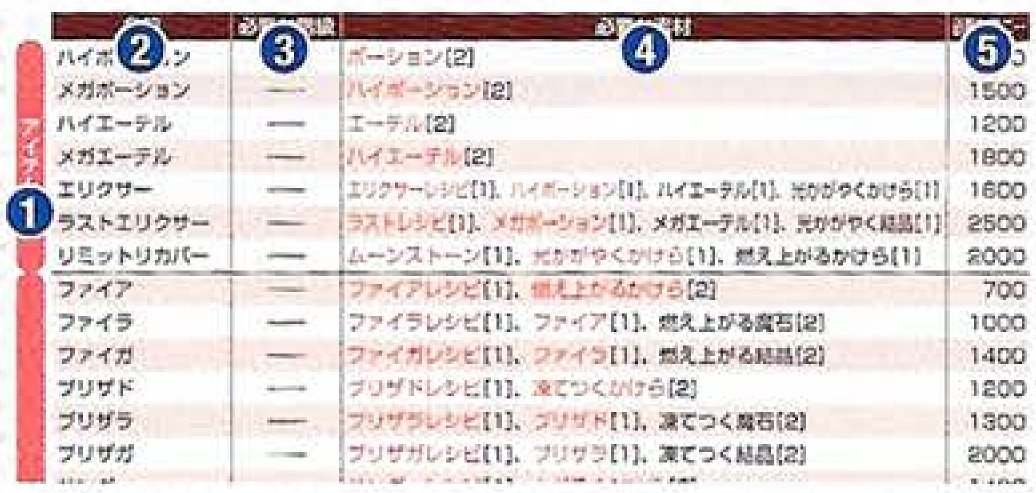
※1……買うと、ミッションモードで王様が選べるようになる。すべてのノーマルミッションをクリアすると入荷される
※2……買うと、ミッションモードでソラが選べるようになる。すべてのノーマルミッションをミッションゲージ満タンでクリアすると入荷される
※3……買うと、ミッションコンフィグの「リミットブレイク」の項目が設定可能になる。ミッションモードのすべてのミッション(80種類)を、ふたり以上でプレイして最下位以外でクリアすると入荷される

分類	名前	入荷される階級と必要なハートポイント					
		ノービス (DAY 26以降)	ルーキー (DAY 117以降)	エージェント (DAY 172以降)	エキスパート (DAY 225以降)	マスター (DAY 296以降)	レジェンド (エンディング後)
魔法	魔法回数3プラス③	1枚目：450	—	—	—	—	—
	魔法回数4プラス③	—	—	—	1枚目：2000	—	—
アビリティ	ドッジアップⓁ	—	—	1枚目：600 2枚目：1200	—	—	—
	リフレクトガード④	—	—	—	—	1枚目：2400	—
	ガードアップⓁ	—	—	—	—	1枚目：2400	2枚目：6000
	エアリカバリー	1枚目：270	—	—	—	—	—
	エアリカバリー③	—	—	1枚目：2400	—	—	—
	エアアップⓁ	—	—	—	—	1枚目：1200	2枚目：6000
	グライドアップⓁ	—	—	—	1枚目：1000	—	—
	ジャンプアップⓁ	—	—	—	—	1枚目：2400	2枚目：6000
	ドロー③	—	—	—	1枚目：1500	—	—
	ドローアップⓁ	—	—	—	—	1枚目：800 2枚目：1600	—
	リレイズ③	—	1枚目：4800	—	—	—	—
	リレイズアップⓁ	—	—	1枚目：1200	—	2枚目：2400	—
	リミットアップ	—	—	1枚目：1440	—	—	—
	レンジアップ	—	1枚目：1200	—	—	—	—
	オートロックオン	—	—	1枚目：960	—	—	—
武器	テックギア③	1枚目：720	—	—	—	—	—
	クロノギア③	1枚目：720	—	—	—	—	—
	クライムギア③	1枚目：1080	—	—	—	—	—
	エレガントギア④	—	1枚目：3600	—	—	—	—
	ワイルドギア③	1枚目：1080	—	—	—	—	—
	フィアレスギア③	—	1枚目：2400	—	—	—	—
	グローリィギア④	—	—	1枚目：3600	—	—	—
	ヴァリアントギア+⑤	—	—	—	—	1枚目：6400	—
	ゼロギア⑤	—	—	—	—	—	1枚目：30000
	アビリティユニットⓁ	—	1枚目：360	—	—	—	—
	パワーユニットⓁ	1枚目：180	—	2枚目：480	—	—	3枚目：2500
	ガードユニットⓁ	—	—	1枚目：480	2枚目：800	—	3枚目：2500
	マジックユニットⓁ	—	1枚目：480	—	2枚目：800	—	3枚目：2500
リング	アッパーリング	1枚目：270	—	—	—	—	—
	ソルジャーリング	1枚目：450	—	—	—	—	—
	フラワーチャーム	—	1枚目：1200	—	—	—	—
	ブリザドチャーム	—	1枚目：2400	—	—	—	—
	ナイトディフェンス	—	—	1枚目：2400	—	—	—
	レインフォースリング	—	—	—	1枚目：3000	—	—
	クリティカルリング	—	—	—	1枚目：4000	—	—
	ラッキースター	—	—	—	—	1枚目：4400	—
	プリンセスクラウン	—	—	—	—	—	1枚目：10000
	ディープスカイ	—	—	—	—	—	1枚目：12000
	クリティカルサン	—	—	—	—	—	1枚目：13000
合成素材	アイアン	1枚目：200	—	—	—	—	—
	ブロンズ	—	1枚目：600	—	—	—	—
	ダークインゴット	—	—	1枚目：1200	—	—	—
	シルバー	—	—	—	1枚目：2400	—	—
	ゴールド	—	—	—	—	1枚目：4800	—
	ムーンストーン	—	—	100	—	—	—
	ダイヤモンド	—	—	2000	—	—	—
	アダマンタイト	—	—	5000	—	—	—

パネル合成リスト ※各パネルの効果については、P.199～218を参照

リストの見かた

【ショップのカテゴリー別のリストの順で掲載】



❶**パネルのカテゴリー**
❷**名前**
❸**必要な階級**……そのパネルをショップの「パネル合成」のリストに出現させるために必要な階級。❹の条件も満たす必要がある。
❹**必要な素材**……そのパネルを合成で作り出すのに必要な素材。[ ]内の数字は、必要な数を意味する。文字が赤いものは、そのパネルをリストに出現させるために入手する必要がある素材を表す。
❺**必要なマニー**……そのパネルを合成で作り出すさいに支払うマニーの額。

	名前	必要な階級	必要な素材	必要なマニー
アイテム	ハイポーション	―	ポーション[2]	800
	メガポーション	―	ハイポーション[2]	1500
	ハイエーテル	―	エーテル[2]	1200
	メガエーテル	―	ハイエーテル[2]	1800
	エリクサー	―	エリクサーレシピ[1]、ハイポーション[1]、ハイエーテル[1]、光かがやくかけら[1]	1600
	ラストエリクサー	―	ラストレシピ[1]、メガポーション[1]、メガエーテル[1]、光かがやく結晶[1]	2500
	リミットリカバー	―	ムーンストーン[1]、光かがやくかけら[1]、燃え上がるかけら[1]	2000
魔法	ファイア	―	ファイアレシピ[1]、燃え上がるかけら[2]	700
	ファイラ	―	ファイラレシピ[1]、ファイア[1]、燃え上がる魔石[2]	1000
	ファイガ	―	ファイガレシピ[1]、ファイラ[1]、燃え上がる結晶[2]	1400
	ブリザド	―	ブリザドレシピ[1]、凍てつくかけら[2]	1200
	ブリザラ	―	ブリザラレシピ[1]、ブリザド[1]、凍てつく魔石[2]	1300
	ブリザガ	―	ブリザガレシピ[1]、ブリザラ[1]、凍てつく結晶[2]	2000
	サンダー	―	サンダーレシピ[1]、とどろくかけら[2]	1400
	サンダラ	―	サンダラレシピ[1]、サンダー[1]、とどろく魔石[2]	1400
	サンダガ	―	サンダガレシピ[1]、サンダラ[1]、とどろく結晶[2]	2000
	エアロ	―	エアロレシピ[1]、吹きすさぶかけら[2]	1400
	エアロラ	―	エアロラレシピ[1]、エアロ[1]、吹きすさぶ魔石[2]	1600
	エアロガ	―	エアロガレシピ[1]、エアロラ[1]、吹きすさぶ結晶[2]	2000
	ケアル	―	ケアルレシピ[1]、光かがやくかけら[2]	1600
	ケアルラ	―	ケアルラレシピ[1]、ケアル[1]、光かがやく魔石[2]	2000
	ケアルガ	―	ケアルガレシピ[1]、ケアルラ[1]、光かがやく結晶[2]	2600
アビリティ	ドッジラッシュⓁ	―	ムーンストーン[2]、コンボアーツ[3]、パワーアーツ+[2]、プレミアムオーブ[1]	4500
	ドッジコンボⓁ	―	アダマンタイト[1]、コンボアーツ+[1]	8800
	オートドッジⓁ	―	ダイヤモンド[1]、コンボアーツ++[1]	6800
	リフレクトドッジⓁ	―	ダイヤモンド[1]、ワイドアーツ+[3]	6800
	ジャストガードⓁ	―	ムーンストーン[2]、ガードアーツ[2]	3300
	ガードカウンターⓁ	―	ムーンストーン[2]、ガードアーツ[3]、ガードアーツ+[2]	4500
	ガードバックⓁ	―	ムーンストーン[2]、ガードアーツ[3]、ジャストガードⓁ[1]	4500
	スライドガードⓁ	―	ダイヤモンド[1]、ガードアーツ+[1]、ワイドアーツ+[2]	6800
	ガードエスケープⓁ	―	ダイヤモンド[1]、ガードアーツ+[1]、エアアーツ+[2]	6800
	ファイアガードⓁ	―	ムーンストーン[2]、ガードアーツ[3]、燃え上がるかけら[3]、ルーンアーツ[3]	4500
	ブリザドガードⓁ	―	ムーンストーン[2]、ガードアーツ[3]、凍てつくかけら[3]、ルーンアーツ[3]	4500
	サンダーガードⓁ	―	ダイヤモンド[1]、ガードアーツ+[1]、とどろく魔石[3]、ルーンアーツ+[2]	6800
	エアロガードⓁ	―	ダイヤモンド[1]、ガードアーツ+[1]、吹きすさぶ魔石[3]、ルーンアーツ+[2]	6800
	ガードボーナスⓁ	―	アダマンタイト[1]、ガードアーツ+[1]、ラックアーツ[1]	8800
	ラウンドガードⓁ	―	ムーンストーン[2]、ガードアーツ+[2]	4500
	オートガードⓁ	―	アダマンタイト[1]、ガードアーツ+[1]、ラウンドガードⓁ[1]	8800
	ホーミンググライドⓁ	―	アダマンタイト[1]、エアアーツ++[2]、ワイドアーツ++[2]	8800

	名前	必要な階級	必要な素材	必要なマニー
アビリティ	グライドアタックⓁ	──	アダマンタイト[1]、エアアーツ++[2]、コンボアーツ++[2]、ワイドアーツ[5]	8800
	エアアタックⓁ	──	ムーンストーン[2]、エアアーツ+[2]	4500
	エアリベンジⓁ	──	ダイヤモンド[1]、コンボアーツ+[3]	6800
	エアインパクトⓁ	──	アダマンタイト[1]、パワーアーツ++[2]	8800
	クイックリカバリーⓁ	──	ムーンストーン[2]、ルーンアーツ+[2]	4500
	レビテトⓁ	──	アダマンタイト[1]、エアアーツ++[2]	8800
武器	クロノギア+③	ルーキー	ギアパーツver.1[3]、ルーンアーツ[2]、ブロンズ[1]	2000
	フィアレスギア+③	ルーキー	ギアパーツver.1[3]、パワーアーツ[2]、ブロンズ[2]	2000
	デュアルギア④	ルーキー	ギアパーツver.1[3]、コンボアーツ[3]、ブロンズ[2]	4600
	グローリィギア+④	ルーキー	ギアパーツver.2[4]、パワーアーツ[3]、ダークインゴット[1]	4600
	エレガントギア+④	ルーキー	ギアパーツver.1[3]、エアアーツ[2]、ブロンズ[2]	3700
	オミナスギア+④	ルーキー	ギアパーツver.1[3]、ワイドアーツ[2]、ブロンズ[2]	3700
	デュアルギア++⑤	ルーキー	ギアパーツver.2[4]、コンボアーツ[5]、ダークインゴット[1]	7800
	ファントムギア++⑤	ルーキー	ギアパーツver.2[4]、ルーンアーツ+[2]、ダークインゴット[1]	7800
	ハザードギア⑤	ルーキー	ギアパーツver.3[4]、ルーンアーツ+[2]、ワイドアーツ+[2]、シルバー[2]	7800
	ハザードギア+⑤	ルーキー	ギアパーツver.4[4]、ルーンアーツ++[2]、ワイドアーツ++[2]、ゴールド[2]	11700
	クライシスギア⑤	ルーキー	ギアパーツver.2[4]、ルーンアーツ+[2]、パワーアーツ+[2]、ダークインゴット[2]	7800
	クライシスギア+⑤	ルーキー	ギアパーツver.3[4]、ルーンアーツ+[2]、パワーアーツ+[2]、シルバー[2]	11700
	ヴァリアントギア⑤	ルーキー	ギアパーツver.3[4]、コンボアーツ+[2]、パワーアーツ+[2]、シルバー[2]	7800
	レイジングギア+⑤	ルーキー	ギアパーツver.3[4]、コンボアーツ+[2]、エアアーツ+[2]、シルバー[2]	7800
	パンドラギア+⑤	ルーキー	ギアパーツver.4[4]、ラックアーツ[2]、プレミアムオーブ[1]、ミスリル[2]	19500
	オメガギア+⑥	ルーキー	ギアパーツver.4[4]、ルーンアーツ++[3]、パワーアーツ++[3]、ミスリル[2]	30000
	アルティメットギア+⑥	ルーキー	ギアパーツver.4[4]、コンボアーツ++[3]、パワーアーツ++[3]、オリハル[2]	30000
リング	マジックリング	──	アイアン[3]、ムーンストーン[1]	3600
	フェンサーリング	──	アイアン[3]、ムーンストーン[1]、光かがやくかけら[2]	3600
	ファイアチャーム	──	アイアン[3]、ムーンストーン[1]、燃え上がるかけら[2]、エアアーツ[2]	3600
	ストライクリング	──	アイアン[4]、ブロンズ[3]、ムーンストーン[1]、コンボアーツ[3]	4500
	ラッキーリング	──	アイアン[4]、ブロンズ[3]、ムーンストーン[1]、ガードアーツ[2]	4500
	ホワイトリング	──	アイアン[4]、ブロンズ[3]、ムーンストーン[1]、パワーアーツ[4]	4500
	アサルトリング	──	ダークインゴット[2]、ムーンストーン[1]、ラッキーリング[1]	5900
	サンダーチャーム	──	ダークインゴット[2]、ムーンストーン[2]、とどろく魔石[2]、エアアーツ[4]	5900
	リカバリーリング	──	ダークインゴット[2]、ムーンストーン[2]、コンボアーツ+[1]	5900
	エナジーリング	──	ダークインゴット[2]、ムーンストーン[2]、コンボアーツ++[1]	5900
	ダブルアップ	──	シルバー[1]、ダイヤモンド[1]、ラックアーツ[1]	6800
	ストームアイ	──	シルバー[1]、ダイヤモンド[1]、吹きすさぶ魔石[2]	6800
	フェアリーサークル	──	シルバー[1]、ダイヤモンド[1]、ワイドアーツ+[2]、エアアーツ+[2]	6800
	フルサークル	──	シルバー[1]、ダイヤモンド[1]、ガードアーツ[2]、ガードアーツ+[1]	6800
	チャージリング	──	ゴールド[1]、ダイヤモンド[2]、フルサークル[1]	8800
	エターナルリング	──	ゴールド[1]、ダイヤモンド[2]、リカバリーリング[1]	8800
	カーマインブライト	──	ゴールド[1]、アダマンタイト[1]、パワーアーツ++[2]、アンカライト[2]	8800
	フローズンブライト	──	ゴールド[1]、ダイヤモンド[2]、ルーンアーツ++[2]	8800
	セイヴリング	──	ゴールド[1]、ダイヤモンド[2]、ガードアーツ+[1]	8800
	ムーンストライク	レジェンド	ミスリル[2]、アダマンタイト[4]、プレミアムオーブ[1]	10100
	プロテスリング	レジェンド	ミスリル[2]、アダマンタイト[4]、ガードアーツ++[2]	10100
	マイティクラウン	レジェンド	ミスリル[2]、アダマンタイト[4]、コンボアーツ++[2]	10100
	スリースターズ	レジェンド	ミスリル[2]、アダマンタイト[4]、ラックアーツ[4]	10100
	エンペラークラウン	レジェンド	ミスリル[2]、アダマンタイト[4]、アンカライト[2]、プレミアムオーブ[1]	14800
	カースオブウィッチ	レジェンド	ミスリル[2]、アダマンタイト[4]、ガードアーツ++[2]、プレミアムオーブ[1]	14800
	エクストリーム	レジェンド	オリハル[1]、ムーンストーン[8]、ダークインゴット[20]、ラックアーツ[4]	12500
	時空のゆらめき	レジェンド	オリハル[1]、ムーンストーン[8]、コンボアーツ++[3]、エアアーツ++[3]	12500
	疾風のつばさ	レジェンド	オリハル[1]、ムーンストーン[8]、吹きすさぶ結晶[2]、吹きすさぶかけら[5]	12500
	氷雪のほほえみ	レジェンド	オリハル[1]、ムーンストーン[8]、凍てつく結晶[2]、凍てつく魔石[3]	12500

次ページにつづく

前ページのつづき

	名前	必要な階級	必要な素材	必要なマニー
リング	大地のかなしみ	レジェンド	オリハルコン[1]、ムーンストーン[8]、エターナルリング[1]	12500
	夢幻のいざない	レジェンド	オリハルコン[1]、アダマンタイト[4]、チャージリング[1]	12500
	円月のためいき	レジェンド	オリハルコン[1]、ダイヤモンド[6]、ストライクリング[1]	12500
	紅蓮のなみだ	レジェンド	オリハルコン[1]、ダイヤモンド[6]、燃え上がる結晶[2]、燃え上がる魔石[3]	12500
	大海のうねり	レジェンド	オリハルコン[1]、ダイヤモンド[6]、ストームアイ[1]	12500
	悠久のしじま	レジェンド	オリハルコン[1]、アダマンタイト[4]、フェアリーサークル[1]	12500
	聖花のうれい	レジェンド	オリハルコン[1]、ムーンストーン[8]、ダブルアップ[1]	12500
	雷鳴のとどろき	レジェンド	オリハルコン[1]、ムーンストーン[8]、とどろく結晶[2]、とどろくかけら[5]	12500
	光芒のこがれ	レジェンド	オリハルコン[1]、ムーンストーン[8]、エンペラークラウン[1]、光かがやく魔石[3]	12500
	虚無のかなた	レジェンド	オリハルコン[1]、アダマンタイト[4]、フローズンブライト[1]	12500

景品リスト

トライアルシンボルでもらえる景品

必要な数	必要な階級	景品
5	―	スロット開放
10	―	ヘイスト
15	―	カジュアルギア②
20	―	ファイア×3
25	―	ケアル×3
30	―	スロット開放
35	ルーキー	サンダー×3
40	―	ワイルドギア+③
45	ルーキー	ファイラ×2
50	―	スロット開放
60	エージェント	サンダラ×2
70	―	ファントムギア+④
80	―	スロット開放
90	―	LVアップ
100	―	ヘイスト③
110	―	ヘイストアップⓁ
120	―	レイジングギア⑤
130	―	スロット開放
140	―	LVアップ
150	―	グライド⑤
160	―	オメガギア⑥
170	レジェンド	グライドアップⓁ
180	レジェンド	LV2プラス⑥(C)
190	レジェンド	スロット開放
200	レジェンド	ヘイストアップⓁ
210	レジェンド	LVアップ
220	レジェンド	LV3プラス④(C)
230	レジェンド	LVアップ
240	レジェンド	スロット開放
255	レジェンド	アルテマウェポン

※現在までにもらっている景品から数えて4つ以上あとの景品は、「????????」と表示される
※「必要な階級」がある景品は、トライアルシンボルやミッションクラウンを必要な数だけ集めても、その階級に達するまでは「????????」と表示されたままで、入手できない

ミッションクラウンでもらえる景品

必要な数	必要な階級	景品
1	―	スロット開放
2	―	ブレイブギア+②
5	―	ポーション×10
8	―	エーテル×10
10	―	クライムギア+③
15	―	ブリザド×3
20	ルーキー	スロット開放
25	ルーキー	エアロ×3
30	―	オールキュア×10
35	ルーキー	ケアルラ×2
40	ルーキー	ブリザラ×2
45	エージェント	スロット開放
50	―	ハイポーション×10
55	―	ハイエーテル×10
60	―	ミステリーギア③
65	エキスパート	スロット開放
70	―	エリクサー×10
75	―	リミットリカバー×5
80	エキスパート	エアロラ×3
85	マスター	スロット開放
90	―	メガポーション×10
100	―	メガエーテル×10
110	マスター	アルティメットギア⑥
120	―	ラストエリクサー×5
130	マスター	エアロガ
140	―	プレミアムオーブ
150	レジェンド	ダッシュアップⓁ
160	レジェンド	クリムゾンブラッド
170	レジェンド	パワーユニットⓁ
180	レジェンド	パンドラギア⑤
190	レジェンド	マジックユニットⓁ
200	レジェンド	ルーンリング
220	レジェンド	LV4プラス③(C)
240	レジェンド	ガードユニットⓁ
260	レジェンド	LV2プラス⑥(D)
280	レジェンド	スロット開放
358	レジェンド	マスターサークル

ミッションモード

ゲームシステム

I II III IV V VI VII VIII IX X XI XII XIII XIV

用語Check ▶▶▶ミッションモード

ミッションのみをプレイするモード。ミッションをただクリアするだけではなく、ほかのプレイヤーと得点を競って1位になり、ミッションクラウンを手に入れるのが、このモードの最大の目的。

ミッションモードの特徴

ひとこと解説 ミッションの概要はストーリーモードと同じだが、以下のように、異なる点も多い。

◆マルチプレイができる



ワイヤレス通信によって、2～4人でひとつのミッションを同時にプレイできる。ひとりでミッションモードを遊ぶことも可能だが、その場合、ミッションクラウン(右記参照)は手に入らない。

◆ミッションポイントがある



「ミッションポイント」という得点の要素がある(→P.187)。マルチプレイのときは、ミッションクリアまでに得るポイントをほかのプレイヤーと競うことになり、1位になればミッションクラウンが手に入る。

◆キャラクターを選べる



ストーリーモードで操作できるのはロクサスのみだが、ミッションモードではほかのキャラクターも選べる。初期状態で選べるのは13人。条件を満たすと、選べるキャラクターが増えていく(下の表を参照)。

ミッションモードで選べるキャラクターと選べるようになる条件

名前	選べるようになる条件	掲載ページ
ゼムナス	(最初から使用可能)	P.32
シグバール	(最初から使用可能)	P.38
ザルディン	(最初から使用可能)	P.44
ヴィクセン	(最初から使用可能)	P.50
レクセウス	(最初から使用可能)	P.56
ゼクシオン	(最初から使用可能)	P.62
サイクス	(最初から使用可能)	P.68
アクセル	(最初から使用可能)	P.74
デミックス	(最初から使用可能)	P.80
ルクソード	(最初から使用可能)	P.86
マールーシャ	(最初から使用可能)	P.92

名前	選べるようになる条件	掲載ページ
ラクシーヌ	(最初から使用可能)	P.98
ロクサス	(最初から使用可能)	P.22
シオン	DAY 117で、階級「ルーキー」を得る	P.31
リク	DAY 172で、階級「エージェント」を得る	P.106
ドナルド	DAY 225で、階級「エキスパート」を得る	P.110
グーフィー	DAY 296で、階級「マスター」を得る	P.114
王様	エンディング後にショップで「王様の帰還」(すべてのノーマルミッションをクリアすると入荷される)を買う	P.118
ソラ	エンディング後にショップで「ソラの目覚め」(すべてのノーマルミッションをミッションゲージ満タンでクリアすると入荷される)を買う	P.122

CHAPTER 2 ゲームシステム GAME SYSTEM

ノーマルミッションとのこまかなちがい

要素	ノーマルミッションとのちがい
ミッション報酬	ノーマルミッションでの報酬は手に入らない。マルチプレイで1位になった場合のみ、ミッションクラウンが手に入る。ひとりでプレイする場合、報酬は何もない(拾ったアイテムの回収はできる)
配置されるもの	ミッションプライズや、壊すとミッションプライズをバラまくタルや箱などが配置される。宝箱や証(→P.146)は配置されない
パートナー	イベントシーンにのみ登場する
出現する敵	ノーマルミッションとはちがう敵が出現したり、同時に出現する敵の数がノーマルミッションよりも少なかったりする場合がある
敵のHP	ノーマルミッションの3倍になる。ただし、敵のHPゲージ1本あたりのHPの量もノーマルミッションの3倍になるため(→P.167)、HPゲージの見た目はノーマルミッションと変わらない
敵が落とすプライズ	ミッションプライズ(→P.187)を落とす。HPプライズとマニーを落とす数は半分になる(小数点以下切り上げ)
プレイヤーキャラクター同士の攻撃	マルチプレイの場合、プレイヤーキャラクター同士で攻撃し合える
プレイヤーキャラクターが受けるダメージ	ノーマルミッションのスタンダードモードの1.5倍になる。さらに、ミッションコンフィグ(→P.189)で決められた補正も受ける。ノーマルミッションで決めたゲームモードは影響しない
ダウンしたときに起きること	コンティニューかリタイアかを選ぶ画面にならない(→P.188)
マップの出入口	多くの場所に、ギャザリングゲートが設置される(左下の写真を参照)
仕掛け	一部の仕掛けは最初から作動した状態になっている
ポーズ	STARTボタンを押してもゲームを一時停止できない。また、マルチプレイの場合、親機以外はポーズをかけられない
イベントシーンの内容	プレイヤーキャラクターが誰であっても、ロクサスが登場する。一部のイベントは発生しない。イベントシーンのスキップは、STARTボタンを押すだけで可能
強制バトル	マルチプレイの場合、誰かが強制バトルのはじまる地点を訪れると、全員がその場所にワープする
チャットリンケージ	タッチスクリーンを使ったチャットができる(→P.189)
帰還の方法	闇の回廊を調べるのではなく、なかに入ることで帰還する。また、帰還までのカウントダウンがある(右下の写真を参照)
ミッションリザルト	通常のミッションリザルトの前に、順位の発表とクラウンリザルトがある(→P.188)。また、通常のミッションリザルトでは、ミッションゲージのかわりにミッションポイントが表示される

ギャザリングゲート



⬆この円がギャザリングゲート。マルチプレイでギャザリングゲートを通るには、全員が集まるのを待つ必要がある。なお、ギャザリングゲートのすぐ近くのキャラクターには、ほかのプレイヤーキャラクターからの攻撃は無効。

帰還までのカウントダウン



⬆ミッションゲージがノルマラインまでたまると、闇の回廊へ帰還するまでのカウントダウンがスタート。カウントがゼロになると強制的にミッションクリアとなる。カウントの時間は、ミッションコンフィグで選択可能(→P.189)。

KEY POINT

- ミッションクラウンを規定の数以上集めると、ショップで景品がもらえる(→P.182)
- ミッションクラウンは、同じミッションで何回でも手に入る
- ミッションモードでセーブしたデータは、ストーリーモードでそのまま使える



ミッションモードのはじめかた

ひとこと解説 ミッションモードはタイトル画面からのみはじめられる。

ミッションモードをはじめるときの手順

タイトル画面で「ミッションモード」を選ぶ。

↓

ロードするデータまたは「GUEST PLAY(ゲストプレイ)」(→P.186)を選択する。ロードした場合は、そのデータの強さでプレイできる。



←セーブしてあるデータのかわりに、ゲストプレイを選ぶこともできる。

↓

「DSワイヤレス通信を行ってよろしいですか？」という確認に「はい」と答える(ひとりで遊ぶ場合でも「はい」と答える必要がある)。

↓

すでにグループを作っているプレイヤーがいるなら、その人の名前(ニンテンドーDS本体に登録してある名前)が、グループ名として表示される。そのなかから、参加したいグループを選択しよう。新しくグループを作るかひとりで遊ぶ場合は、「グループ作成」を選択する。

↓

選んだグループ(または自分が作成したグループ)に参加しているプレイヤーの名前(ニンテンドーDS本体に登録してある名前)が表示される。ひとつのグループに参加できるのは、自分を含めて4人まで。グループにふたり以上いるときは「募集をしめきる」、自分だけの場合は「1人でプレイする」と下画面の下部に表示され、Ⓐボタンを押すと、参加する人数が確定する。



←1Pは青、2Pは赤、3Pは黄、4Pは緑がシンボルカラーとなる。

↓

キャラクターを選択する(→P.183)。マルチプレイの場合、すでに誰かが選んでいるキャラクターをほかのプレイヤーは選べない。全員がキャラクターを決めたら、グループを作ったプレイヤー(以下、親機)がSTARTボタンを押そう。



←上画面には、キャラクターの名前、武器の種類、顔イラスト、ステータスの高低を表すグラフが表示される。

↓

キャンプメニューの画面になる。基本はストーリーモードのキャンプメニューと同じだが、いくつかちがうところもあるので注意(→P.189)。

↓

「ホログラムミッション」から受領するミッションを選ぶ(選べるミッションについてはP.186を参照)。トライアルミッションと同じく、LボタンやRボタンでワールドを選び、そのワールドのミッションのリストからプレイするものを選ぶことになる。なお、マルチプレイの場合、ミッションは親機が選ぶ(ほかのプレイヤーはメニューの「ホログラムミッション」を選べない)。

↓

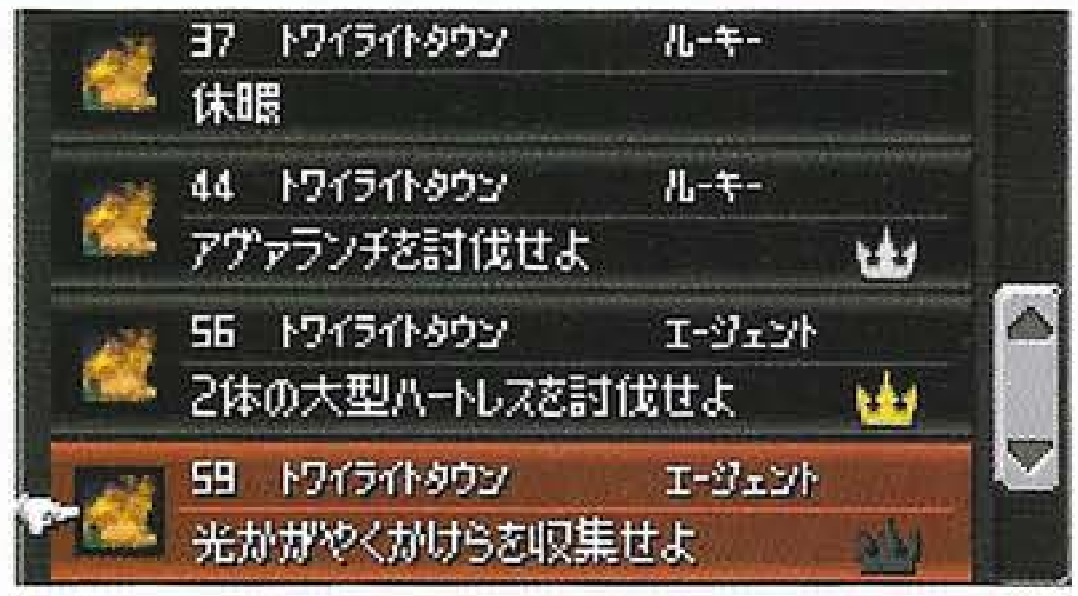
ふたたびキャンプメニューの画面になり、親機以外(以下、子機)の上画面に「PRESS START」と表示される。子機がSTARTボタンを押すとエントリーしたことになり、すべての子機がエントリーすると、親機の上画面に「PRESS START」と表示される。親機がSTARTボタンを押すとミッション開始。

KEY POINT

どのキャラクターを選んでも、パネルスロットの状態はロードしたデータのロクサスと同じになる

受領できるのは共闘の証を手に入れたミッション

最初に選べるのは00【ミッションモードチュートリアル】のみ(→P.236)。ミッション00をクリアしたあと(マルチプレイなら、ミッション00をクリアしているプレイヤーがひとりでも参加しているとき)は、ミッション07～14と、親機が共闘の証(→P.146)を入手しているミッションも選べるようになる。ただし、ミッションごとに「必要な階級」があり、マルチプレイで選べるのは、必要な階級に全員が達しているミッションだけだ。



⬆必要な階級はミッションセレクト画面で確認可能。ちなみに、王冠のマークは、過去のマルチプレイでの最高順位を表している(→P.188)。

ゲストプレイではセーブができない

セーブデータがまだひとつもない状態でミッションモードを遊びたいときは「ゲストプレイ」を選ぼう(→P.185)。ゲストプレイでの初期状態は下の表のとおりだ。注意点は、ゲストプレイではデータのセーブができないこと。ミッションモードでの成果をストーリーモードにも反映させたい場合は、かならずデータをロードしてプレイしよう。



⬆開放されているスロットはストーリーモードでの初期状態よりも多い。

ゲストプレイでの初期状態

要素	状態
選べるキャラクター	最初から使用可能な13人(→P.183)
選べるミッション	00 07～14(07～14は上記の条件を満たすと選べる)
所持マニー	5000
所持ハートポイント	300
開放されているパネルスロット	25スロット(横5×縦5)
階級	なし
トライアルシンボルの所持数	0
ミッションクラウンの所持数	0
ショップで買えるもの	階級が「ノービス」のときと同じ(→P.178)
ショップで合成できるもの	ハイポーション、メガポーション、ハイエーテル
持っているパネル	(右の表を参照)

ゲストプレイでの初期所持パネル

パネルのカテゴリー	名前	所持数
アイテム	ポーション	10
	ハイポーション	5
	メガポーション	3
	エーテル	5
ステータス	LVアップ	9
	LV2プラス⑥(A)	1
魔法	ファイア	3
	ブリザド	3
	ケアル	3
	魔法回数2プラス④	1
アビリティ	ドッジロール	1
	エアリカバリー	1
	エアスライド②	1
	ライブラ	1
武器	テックギア③	1
	アームドギア	1
	ブレイブギア②	1

ミッションポイント

ひとこと解説 マルチプレイでの順位はミッションポイントの量で決まる。1位になるとミッションクラウンがもらえる。

ミッションポイントの入手方法

入手方法	入手量
ミッションプライズを拾う	色と大きさによって異なる(下記参照)
敵にトドメを刺す	敵の種類ごとに固定(→P.452)
シャドウブロックを壊す	10
ノルマ達成後、闇の回廊に入る	1位で20、2位で10、3位で5(4位はゼロ)
ハンデポイントを得る(※1)	参加者の最高レベル－自分のレベル
機関の標章を取る	光の輪があるときは20、ないときは5
ミッション37の『パフォーマンス』でボールに攻撃を当てる	1

※1……ミッションコンフィグ(→P.189)で「ハンデポイント」を「オン」にした場合のみ、ミッション開始時に自動的に手に入る



⬆1回のミッション中に手に入れたミッションポイントの合計は、ミッションリザルトで表示される(→P.188)。

KEY POINT

- ミッションポイントを手に入れると、そのときの入手量が頭上に表示される(それまでの合計は表示されない)
- ダメージを受けるとミッションプライズを落とすことがあり(→P.188)、そのぶんミッションポイントが減る
- ふたり以上が同点で1位になると、その全員がミッションクラウンを手に入れられる

COLUMN 記憶したか? ミッション中に誰が1位かは「順位王冠」でわかる

ミッション中は、各参加者のミッションポイントの現在値を具体的に知る方法がない。ただし、ミッションコンフィグ(→P.189)で「順位王冠表示」を「オン」にしていれば、ミッションゲージがノルマラインの70%に達するまでは、誰が1位かを示す王冠のマークが表示される。それを見れば、「いまミッションポイントが一番多いのは誰か」だけは知ることができるのだ。



⬅1位のプレイヤーのキャラクターを攻撃して、妨害するのもひとつの手だ。

ミッションプライズ

ひとこと解説 ミッションプライズを拾うと、ミッションポイントを入手できる。

ミッションプライズの特徴



⬆ミッションプライズが登場するのはミッションモードのみ。銀と青の2種類があり、右の表のように性質がちがう。

2色のミッションプライズのちがい

ちがう点	銀	青
出現条件	敵を倒す、設置物を壊す、いずれかのプレイヤーキャラクターが攻撃を受けるかダウンする、ミッション77で穴を掘る、ミッション39 46の『フィルのトレーニング』でタルを壊す	最初から配置されている
時間経過で消えるかどうか	消える	消えない
加算されるミッションポイント	小：1、中：8、大：30	小：5、中：10、大：20

KEY POINT

- ミッションプライズは、アビリティ『ドロー』を利用していても、拾える距離が変わらない
- HPが特定の割合まで減るたびにミッションプライズを落とす敵もいる(→P.452)

ダメージを受けると減点につながる

プレイヤーキャラクターがダメージを受けたりダウンしたりすると、ミッションプライズを落とすことがあり、そのぶんだけミッションポイントが減ってしまう。ミッションプライズを落とす確率や量は、ミッションコンフィグ(右ページ参照)の「ダメージドロップ」や「ダウンドロップ」の設定で変わるのだ。なお、一度に落とすミッションプライズは、合計でミッションポイント100相当が上限。

ダメージを受けたときのミッションプライズの落としかた

「ダメージドロップ」の設定	落とす確率	落とす量
必ず	100%	現在の自分のミッションポイントの3%ぶん
たまに(※1)	18%	現在の自分のミッションポイントの1%ぶん
	9%	現在の自分のミッションポイントの5%ぶん
	3%	現在の自分のミッションポイントの8%ぶん
オフ	0%	(落とさない)

※1……敵から攻撃された場合は、自分の最大HPの20%以上のダメージを受けたときのみ、表内の確率で落とす

ダウンしたときのミッションプライズの落としかた

「ダウンドロップ」の設定	落とす量
全部	現在の自分のミッションポイントの100%ぶん
半分	現在の自分のミッションポイントの50%ぶん
オフ	(落とさない)

ミッションモードでのミッションリザルト

ひとこと解説 ストーリーモードとは、ミッションリザルトの内容が少し異なる。

1 順位の発表



⬆マルチプレイでは、それぞれのプレイヤーの順位と、入手したミッションポイントの発表が最初にある。

2 クラウンリザルトの発表



⬆つぎに、自分がいままで何人プレイで、何位に、何回なったかの一覧「クラウンリザルト」が表示される。

3 ミッションリザルトの発表



⬆最後にミッションリザルト画面が表示。ミッションゲージのかわりにミッションポイントが示される。

KEY POINT

- クラウンリザルトで表示される王冠の色は、金色が1位、銀色が2位、銅色が3位、灰色が4位を表す
- ひとりで遊んだ場合は、順位とクラウンリザルトの発表は省略される

ミッションモードでのダウン

ひとこと解説 ミッションモードでは、ダウンしてもコンティニューかリタイアを選ぶ画面にならない。

ミッションモードでダウンすると、HPが全回復して、そのマップの入口ですぐに復活する(魔法、アイテム、リミットブレイクの使用状況はもとにもどらない)。ただし、ダウンした回数が、全員合わせて規定の回数に達すると、ミッション失敗になってしまう。その回数は、ミッションコンフィグの「失敗ダウン回数」で設定可能だ(右ページ参照)。



⬅誰かがダウンするたび、そのプレイヤーのシンボルカラーの×マークが表示される。

KEY POINT

- ミッション中に親機がSTARTボタンを押して「リタイア」を選ぶと、すぐさまミッション失敗となる



ミッションモードでのキャンプメニュー

ひとこと解説 基本的な利用法はストーリーモードと同じだが、ミッションモード独自の項目もある。

ストーリーモードとのおもなちがい

- マルチプレイの場合、「ホログラムミッション」を選べるのは親機のみ
- 「レポート」「チュートリアル」「コンフィグ」がないかわりに、「ショップ」「キャラチェンジ」「ミッションコンフィグ」という独自の項目が選べる(右の表を参照)
- ゲストプレイでは「セーブ」が選べない

ミッションモード独自のメニューの役割

項目	役割
ショップ	ショップを利用する
キャラチェンジ	キャラクターを選び直す
ミッションコンフィグ	基本的にはストーリーモードの「コンフィグ」と同じだが(→P.153)、「同行キャラ(パートナー)のバトルスタイル」がない。そのかわり、下の表の3つのタブが(マルチプレイでは親機のみに)追加されており、全員に影響するルールを設定できる

ミッションコンフィグのタブ3〜5の設定項目

※赤い文字は、初期状態での設定を表す

タブ	項目	設定	解説
タブ3	攻撃魔法禁止	オン／**オフ**	「オン」だと、攻撃魔法が使用不能になる
タブ3	回復不可	オン／**オフ**	「オン」だと、アイテムや回復魔法が使用不能になる
タブ3	受けるダメージ	**通常**／大／特大	敵から受けるダメージ量が、「大」だと通常の1.2倍(最低でも10のダメージ)に、「特大」だと通常の1.5倍(最低でも50のダメージ)になる
タブ3	与えるダメージ	**通常**／小／極小	敵に与えるダメージ量が、「小」だと通常の0.7倍に、「極小」だと通常の0.4倍になる
タブ3	HP減少	常に／地面／**オフ**	「常に」だと、1秒ごとにHPが1ずつ減っていく。「地面」だと、地面に触れているあいだ、0.4秒ごとにHPが1ずつ減っていく
タブ4	仲間攻撃(※2)	大／**小**／オフ	ほかのプレイヤーキャラクターを攻撃するとき、「大」だと自分の魔法力が8分の1、相手の防御力が8倍になる。「小」だと自分の攻撃力が4分の1、魔法力が256分の1、相手の防御力が8倍になり、状態異常は発生しない。「オフ」だと攻撃が当たらない
タブ4	仲間ロックオン(※2)	オン／**オフ**	「オン」だと、ほかのプレイヤーキャラクターをロックオンできる
タブ4	順位王冠表示(※2)	**オン**／オフ	「オフ」だと、順位王冠(→P.187)が表示されない
タブ4	ハンデポイント(※2)	オン／**オフ**	「オン」だと、ハンデポイント(→P.187)が得られる
タブ4	ダメージドロップ	必ず／**たまに**／オフ	ダメージを受けたときのミッションプライズの落としかたの設定(左ページ参照)
タブ5	帰還時カウント	30秒／**120秒**／無限	ノルマ達成後のカウントダウン(→P.184)の時間の設定
タブ5	失敗ダウン回数	5回／**3回**／1回	ミッション失敗になるダウン回数の設定(左ページ参照)
タブ5	HPプライズ	**オン**／オフ	「オフ」だと、HPプライズが出現しない
タブ5	ダウンドロップ	全部／**半分**／オフ	ダウンしたときのミッションプライズの落としかたの設定(左ページ参照)
タブ5	リミットブレイク(※3)	連続／**通常**／禁止	「連続」だと、リミットブレイクを使用可能なHPの量が、残り50%で固定される。「禁止」だと、リミットブレイクが使用不能になる

※2……ひとりで遊ぶときは「????」と表示されて設定できない
※3……ショップで「リミットオープン」を購入したプレイヤーが参加していないときは「????」と表示されて設定できない

チャットリンケージ

ひとこと解説 マルチプレイのときは、ワイヤレス通信で寄せ書き方式のチャット(雑談)ができる。

チャットの開始方法

下画面の左端に表示される矢印マークにタッチする(または、ほかの誰かが書きこんだときに下画面の右上に表示されるタッチスクリーンとタッチペンのマークにタッチする)

線を書く・消す



書きたいときはペン、消したいときは消しゴムにタッチしてからスライド。太さも変更可能。

スタンプを押す



スタンプアイコンにタッチしてスタンプの種類を選んだあと、そのスタンプを押したい位置にタッチ。

全員のすべての書きこみを消す



「CLEAR」のボタンにタッチ。自分が書いたものだけでなく、参加者全員の書きこみが消えるので注意。

ULTIMANIAへの手引き 1

バトルのテクニックを学習せよ

ひたすらⒶボタンを連打して『たたかう』で攻撃するだけでは、強敵はなかなか倒せない。効率のいい戦いかたを考え、バトルでラクに勝てるような工夫をしよう。

テクニック TECHNIQUE 1 魔法かリミットブレイクをメインにして戦おう

魔法は一度のミッションで使える回数がかぎられており、序盤のうちはなかなか使いづらい。しかし、『たたかう』にくらべると与えるダメージ量が圧倒的に多く、うまく使えば非常に頼りになる。魔法を使える回数がある程度増えてきたら、強敵との戦いでは魔法をメインの攻撃手段にしよう。ただし、魔法ではまったくダメージを与えられない敵もわずかながらいる点には注意。

魔法以外ではリミットブレイクが強力なので、そちらをメインにしてもいい。リミットブレイクの場合、残りHPが少ないときしか使えず、リスクも大きいため、コンティニューを前提にして使うのも手だ(→P.192)。

テクニック TECHNIQUE 2 ひとつの魔法を集中して強化すべし

魔法のレベルと使える回数は、複数のものを少しずつ上げるよりも、ひとつを集中的に上げたほうが、実戦で役に立ちやすい。複数の魔法を強化するのは、魔法LV○プラスや魔法回数○プラスのパネルがたくさん手に入ってからにするといい。



⬅P.196を参考に、魔法パネルのセットのしかたを考えよう。

テクニック TECHNIQUE 3 相手に合わせて使う魔法を選ぶ

魔法で与えるダメージ量は、敵の属性耐性によって大きく変わる。ミッション詳細画面の「ミッション内容」には、出現する敵と、その敵に有効な属性が書かれていることが多いので、それに合わせてセットする魔法パネルを変えよう。各属性の魔法でどれを使うかは、当てやすさ、威力、状態異常の発生のしやすさなどを考えて決めるといい。

各属性でオススメの魔法

属性	魔法	利点
炎	ファイア	火の玉が相手を追いかけるので当てやすい
氷	ブリザラ	相手を凍結状態にする確率が非常に高い
雷	サンダガ	威力が高く、ダメージを2回与えることもある
風	エアロ	風の弾が相手を追いかけるので当てやすい



⬅『サンダー』は相手を壁ぎわに追いつめて使うと、雷を連続で当てられる。



➡『サンダガ』の威力は全魔法中最強クラス。終盤はこの魔法がオススメだ。



⬅吹き上げ状態や凍結状態の相手に強力な魔法を使えば、さらに大ダメージ。

テクニック TECHNIQUE 4 コマンドをすばやく表示させる方法

ミッションの討伐対象とのバトルがはじまったときなどには、上画面にINFORMATIONが表示される。そのあいだは、コマンドやショートカットコマンドが表示されず、魔法とアイテムが使えない。しかし、Ⓐ、Ⓑ、Ⓨのいずれかのボタンを押せば、上画面からすぐにINFORMATIONが消え、コマンドを表示させることができる。バトルがはじまった直後に魔法やアイテムを使いたいときは、この方法を活用しよう。ただし、ミッション開始直後は、コマンドが表示されても約1秒間は魔法を使えないので注意。



⬅コマンドが表示されていなくても、Ⓐボタンを押せば『たたかう』は使える。

テクニック TECHNIQUE 5 コンボはフィニッシュ技を当てることを考えよう

攻撃力が相当な高さになるまでは、『たたかう』で与えるダメージ量は少なめ。とくに、コンボの途中で出る技は威力補正が低く、大ダメージは期待できない(→P.26〜128)。コンボで攻撃する場合は、途中の攻撃を空振りしてでも、強力なフィニッシュ技をヒットさせよう(やや遠めから攻撃をはじめるのが基本)。あるいは、すぐにフィニッシュ技を出せる武器パネルをセットしておくのも手。ロクサスの場合、ブレイブギア各種かフィアレスギア各種をセットし、地上ではY派生コンボ(→P.164)を使うようにすれば、地上でも空中でも2段目でフィニッシュ技を出せる。



⬅コンボが短ければ、途中で敵の攻撃を受けて中断される可能性も低い。

テクニック TECHNIQUE 6 『たたかう』ではクリティカルヒットを狙え

クリティカルヒットで上乗せされるダメージは、相手の防御力に影響されないので非常に強力(→P.167)。物語終盤やエンディング後は、クリティカル率とクリティカル補正を大きく上げて、クリティカルヒットを狙っていく戦法も有効だ。クリティカル補正が高めの武器パネルをセットし、かならずクリティカルヒットする『ガードカウンター』や『エアリベンジ』による反撃を使うのもいい。

クリティカル率かクリティカル補正が高めの武器パネル(※1)

名前	クリティカル率(※2)	クリティカル補正(※2)
デュアルギア④	12(+2)	8(+1)
デュアルギア+④	9(+2)	6(+1)
デュアルギア++⑤	12(+5)	7(+0)
ファントムギア④	6(+1)	6(+1)
ファントムギア+④	6(+1)	9(+1)
ファントムギア++⑤	8(+1)	11(+1)
グローリィギア+④	6(+1)	11(+1)
クライシスギア⑤	8(+1)	9(+1)
オメガギア+⑥	10(+1)	15(+1)
ハザードギア⑤	4(+1)	10(+1)
ハザードギア+⑤	4(+1)	12(+1)
レイジングギア⑤	10(+3)	8(+3)
レイジングギア+⑤	10(+3)	9(+3)
ヴァリアントギア⑤	12(+3)	11(+1)
ヴァリアントギア+⑤	16(+3)	11(+1)
アルティメットギア⑥	20(+3)	14(+1)
アルティメットギア+⑥	15(+3)	16(+1)
パンドラギア⑤	10(+5)	11(+5)
パンドラギア+⑤	10(+1)	12(+1)
ゼロギア⑤(※3)	10(+4)	19(+4)
ミステリーギア③	4(+5)	9(+5)

※1……プレイヤーキャラクターがロクサスの場合
※2……( )内は、センスユニットⓁ1枚あたりの上昇量
※3……アビリティユニットⓁを1枚リンクするとクリティカル補正が13(+4)に、2枚リンクするとクリティカル補正が24(+4)になる。また、ミッションモードのみ、アビリティユニットⓁを3枚リンクするとクリティカル率が15(+4)、クリティカル補正が16(+4)になる



⬅防御力と属性耐性が高い敵を倒すときは、クリティカルヒットを狙おう。

テクニック TECHNIQUE 7 設置物を利用して戦ってみよう

オリンポスコロシアムのコロシアムでは、設置物として2種類のタル(→P.304)が出現する場合が多い。このタルは、ひるませやすい攻撃(→P.168)で吹き飛ばすことができ、吹き飛ばしたタルを敵に当てたりタルの爆発に敵を巻きこんだりすると、大ダメージを与えられる。タルが出現するときは、それを吹き飛ばしながら戦うとラクになるだろう。

また、ハロウィンタウンではカボチャを攻撃に利用可能。敵をカボチャの爆発にうまく巻きこむのは少し難しいが、リアゴーストの大群などには極めて有効なので試してみよう。



⬅タルを吹き飛ばすときは、パートナーにぶつけてしまわないように注意。

テクニック TECHNIQUE 8 小さいスキでリミットブレイクを発動

リミットブレイクを発動するには、『たたかう』にカーソルを合わせてⒶボタンを約1秒間押しつづける必要がある。このとき、『たたかう』コマンドを決定することになるため、必要のない技が出て、それがスキになってしまう場合も多い。しかし、『ドッジロール』の動作中など、『たたかう』を実行できないときにボタンを押しはじめれば、技が出ることによるスキを作らなくてすむ。あるいは下記のように、ほかのコマンドを決定するときの操作を利用するのもひとつの手だ。

コマンド操作を利用した発動方法

『まほう』か『アイテム』のコマンドを決定し、Ⓐボタンを押しっぱなしにする

↓

Ⓐボタンを放さずにⒷボタンを押し、カーソルの位置を『たたかう』にもどす

↓

そのままⒶボタンを押しつづけていると、リミットブレイクが発動

テクニック TECHNIQUE 9 コンティニューを利用して強力な攻撃を連発

本作では、ダウンしてコンティニューすることに、デメリットがまったくない。しかも、コンティニュー後は倒した敵が現れず、リミットブレイクを発動可能なHPや魔法を使える回数がもとにもどる。これを利用して下記のような戦法をとると、ミッションを通して強力な攻撃が連発可能。そのようにすれば、回復しながら戦うよりも、短時間でラクに進めるのだ。ただし、生き残っていた敵のHPは全回復するため、強敵が1体だけ出現するバトルでは、この戦法は通用しない。

リミットブレイクを連発したい場合

わざとダメージを受けて自分のHPを減らす

↓

リミットブレイクを連発して攻撃し、敵をできるかぎり倒す

↓

ダウンしたらコンティニュー

↓

リミットブレイクを発動可能なHPが初期状態にもどる

(→ 最初にもどる)

魔法を連発したい場合

魔法を連発し、敵を1体だけ残して倒す

↓

わざとダウンしてコンティニュー

↓

魔法を使える回数がそのマップを訪れたときの状態にもどる

↓

残しておいた敵を『たたかう』などで倒してつぎのマップに進む

(→ 最初にもどる)



⬅魔法の回数はつぎのマップへ進む前にコンティニューすればもとにもどせる。

『キングダム ハーツ 358/2 Days』開発スタッフインタビュー 2



ハ・ン・ド メールインタビュー

『KH Days』は、スクウェア・エニックス監修のもと、札幌市にある株式会社ハ・ン・ドが開発を行なった。ここでは、ハ・ン・ドのかたがたへのメールによるインタビューをお届けしよう。

回答者
後列左：細田祥一(メインプログラマー)
後列右：山本浩二(チームディレクター)
前列左：徳山康二(グラフィックディレクター)
前列右：鈴木恭平(バトルプランナー)

h.a.n.d. Mail Interview

Q1 今回のプロジェクトへ参画することになったきっかけを教えてください。

山本 以前にニンテンドーDSの『チョコボと魔法の絵本』を弊社で制作したさいに、スクウェア・エニックスさんから3D技術を大変高く評価していただきまして、「『KH』をDS上で動かしたら、どこまで表現できるか見てみたい」とリクエストを受けたのがはじまりです。

Q2 スクウェア・エニックスさんとは、どのような流れで作業を進めていったのでしょうか？

山本 試作のデモ版ができ上がってすぐに、野村さん(野村哲也氏：ディレクター)から本作の企画書を見せていただきました。まずそのときに、XIII機関員たちによるマルチプレイバトルがあることと、謎の14番目の機関員がいるという内容に驚愕しましたね(笑)。そこからは、長谷川さん(長谷川朋広氏：Coディレクター)とお互いに札幌と東京を行き来しながらゲームの大枠やこまかいシステムを固め、開発中盤からは佐藤さんや伊藤さん(佐藤泰弘氏、伊藤寿恭氏：ともにリードプランナー)が長期にわたって札幌に滞在してくださり、詳細な仕様を詰めていきました。大雪が降った日のみなさんのテンションの上がりっぷりはすごかったです(笑)。

Q3 『KH』シリーズの作品を作るにあたって、意識した点はどこでしょう？

山本 「とにかく爽快な3Dアクションを再現する」という点です。はじめての本格マルチプレイ対応の『KH』ですから、これまでのシリーズ作品が持っていた気持ちの良い操作感のままで、みんなで遊べなければ意味がないと考えました。ですので、そこは徹底的に『KH』シリーズを踏襲しつつ、パネルシステムやカスタマイズ要素、マルチプレイなどで新しさを提供することを意識しています。

Q4 デモ版はプロジェクトの早い段階で完成していたとうかがいましたが、そのバージョンを制作したときのコンセプトを教えてください。

徳山 当初、『KH』シリーズ独特のやわらかい3D映像のイメージを、DSでどこまで表現できるのだろうか……という強い疑問があったものの、「DSでも『KH』ができますよ！」とアピールできるクオリティを最終的な目標に、まずは可能なかぎり作ってみました。試作版は、ソラ、ドナルド、グーフィーの3人がトラヴァースタウンでシャドウとバトルをするだけの簡単な内容でしたが、見た目やアクションの手応えもそれらしいものに仕上がり、本格的な制作に向けた自信へとつながりましたね。

Q5 DSでフルポリゴン、しかも4人同時プレイができるアクションゲームを作るのは、技術的に大変だったのでは？

細田 DSのハードウェア性能を考えた場合、最初は「絶対に不可能」と言い切ってしまったほど、厳しいリクエストでした。それでも、プログラムのあらゆる箇所に徹底的なチューニングをほどこし、通常ではあり得ないくらい高速な3D処理性能をたたき出すことに成功したんです。ところが、今度はメモリ使用量が実現可能なサイズに全然収まらず、かといってメモリを節約すると処理が重くなり、高速化するとメモリが足りなくなり……のくり返しで、大変苦労しました。今作はDSの性能限界ギリギリのところで動いていて、でき上がったことがいまでも信じられないほどです(笑)。

Q6 PS2と同様の操作感やグラフィックをDSで再現するために工夫したポイントはどこでしょうか？

鈴木 とくに意識したのは、画面に対するキャラクターの大きさ、モーションの移動距離、カメラワー

クです。要するに、画面の見やすさですね。グラフィックやシステムでがんばっても、画面が見づらくて遊びにくいようでは台なしです。小さい画面でも地味にならないように動きを少し大げさにしつつ、カメラとキャラクターの距離やカメラの回転などを調整して、見やすい状態でプレイしていただけるように心がけました。

Q7 キャラクターや武器によってコンボの内容が変化しますが、これだけのバリエーションを作ることになった経緯を教えてください。

鈴木 『KHⅠ』や『KHⅡ』では、周囲の敵との位置関係で攻撃のパターンが変わる仕組みだったのですが、マルチプレイがある今作では最大で4キャラクターぶんのモーションデータを処理しなければならない都合上、そのやりかたではどうしても無理が出てしまいました。そこで、一度に処理するモーション数や、各モーションの長さは抑えつつ、コンボの組み合わせをたくさん用意することで、攻撃パターンに変化をつけるアイデアが生まれたんです。

Q8 リミットブレイクの仕様はどのような発想から生まれたのでしょうか？

鈴木 初期の仕様では、リミットブレイクは戦いながらゲージをためて発動するようなものだったのですが、野村さんから「もっと熱いリスクがほしい」とオーダーを受けて、企画を練り直しました。現在のリミットブレイクの仕様は、過去のシリーズ作品でボスキャラクターだったころの機関メンバーが、ソラに追いつめられなければ本気を出さなかったのをイメージしています。攻撃の内容を決めるうえで一番気をつけたのは、できるだけ過去の雰囲気をくずさないまま、プレイヤーキャラクター用に再構築することでした。PS2で、しかもソラとの1対1を前提として作られていた技を、そのままでは再現できないので、各キャラクターのバトル全体のイメージをもとにして作っていきました。

Q9 片方の画面でムービーを流しながらもう一方でリアルタイムの操作ができたり、上下の画面でロクサスとソラを同時に操作できたりといった演出を実現するのに苦労した点は？

細田 これも、4人プレイと同様に「絶対に無理だから！」と言い張っていた演出でした。3D表示のほうはプログラムの高速化で実現のメドが立ったのですが、こちらは最後の最後までメモリが全然足りなくて。なにせ、上画面だけでメモリを目一杯使っているのに、さらに下画面まで……というわけですから。結局、担当プログラマーの機転で、演出上の工夫をすることでなんとか実現できましたが、それまでは完全にあきらめていて、できなかったときの言いわけを考えていたくらいです(笑)。

Q10 隠しキャラクターのドナルドやグーフィーは、ハ・ン・ドさんからの強い要望で登場することになったそうですが、そのいきさつを教えてください。

徳山 ドナルドとグーフィーは試作版のときに制作していたのですが、動きがおもしろいし、プレイヤーキャラクターとして操作できたら楽しいだろうな、との考えが当初からあったんです。もともと人気も高いので、このふたりを隠しキャラクターとして強く推させていただきました。

山本 さらに徳山君は「シオンがマルチプレイで使えないなら、俺はこのゲームを買わない！」と、開発初期から主張していましたね(笑)。

Q11 本作のなかでとくに注目してほしい部分はどこですか？

鈴木 マルチプレイが可能なDSのゲームとしてはかなり気合いが入っているであろうグラフィックと、豊富なパネルの組み合わせですね。魔法にはクセの強いものもありますが、意外なミッションで役立ったりするので、いろいろと試してください。それから、ミッションモードの4人プレイはぜひ遊んでほしいです。ミッションコンフィグで仲間への攻撃とロックオンを有効にしておくと、ゲームの雰囲気が一変しますよ。

Q12 このゲームをプレイするみなさんへのメッセージをお願いします。

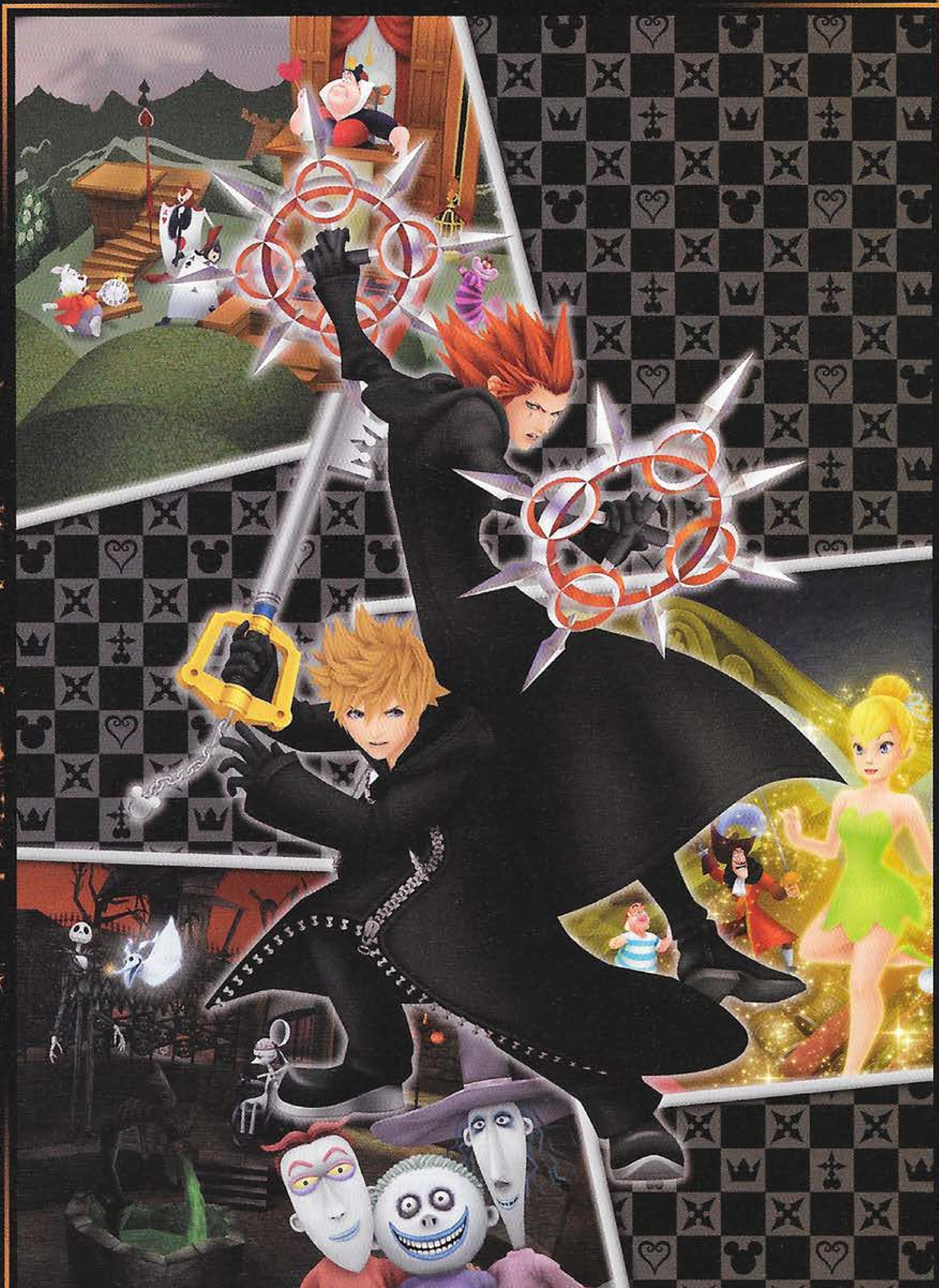
山本 ニンテンドーDSの小さなふたつの画面に、スタッフ一同の熱い想いを可能なかぎり詰めこみました。バトルやミッションももちろんですが、すばらしいイベントやムービーも目白押しです！　ロクサスとシオンの大事な358日間を、ぜひぜひ体験してみてください！

株式会社ハ・ン・ド　代表作

タイトル	対応ハード	発売元	発売時期
ワンピース パイレーツカーニバル	プレイステーション2、ゲームキューブ	バンダイ	2005年11月
たまごっちのピカピカだいとーりょー!	Wii	バンダイナムコゲームス	2006年12月
チョコボと魔法の絵本	ニンテンドーDS	スクウェア・エニックス	2006年12月
サルゲッチュ サルサル大作戦	プレイステーション・ポータブル	ソニー・コンピュータエンタテインメント	2007年 7月
たまごっちのフリフリ歌劇団!	Wii	バンダイナムコゲームス	2007年12月
チョコボの不思議なダンジョン 時忘れの迷宮	Wii	スクウェア・エニックス	2007年12月
花と太陽と雨と 終わらない楽園	ニンテンドーDS	マーベラスエンターテイメント	2008年 3月
ファミリートレーナー	Wii	バンダイナムコゲームス	2008年 5月
シドとチョコボの不思議なダンジョン 時忘れの迷宮DS+	ニンテンドーDS	スクウェア・エニックス	2008年10月
チョコボと魔法の絵本 魔女と少女と5人の勇者	ニンテンドーDS	スクウェア・エニックス	2008年12月
牧場物語シリーズ まきばのおみせ	Wiiウェア	マーベラスエンターテイメント	2009年 4月

CHAPTER 3

パネル&アビリティ



PANEL & ABILITY

パネルの豆知識

このページでは、パネルを効果的に使うための知識を、例をあげながら紹介していく。パネルスロットをカスタマイズするときの参考にしてほしい。



知識1 最優先でセットするパネルの選びかた

下の表のパネルは、大半のミッションで役立つ。手に入れたら、最優先でパネルスロットにセットしておきたい。リフレクトガードのようにパネルによってリンクエリアの広さがちがうものは、リンクさせたいパネルの枚数に応じて、セットするものを選べばいい。

最優先でセットしておきたいパネル

パネル名	解説
LVアップ	持っているものをすべてセットして、キャラクターのレベルを上げておく。LV○プラスのパネルがあるなら、それにリンクさせて使う
バックパック	ミッション中に拾えるものをより多く持ち帰るために、できるかぎりセットしておく。拡張パック④のパネルがあるなら、それにリンクさせて使う
リフレクトガード②／④	敵の攻撃をガードできるようになる。ドッジロールのパネルをはずしておくと、走りながらとっさに『リフレクトガード』を出すのも難しくない
エアスライド②／⑤	すばやく移動できるようになる。動作中につづけて『グライド』を出すと、『グライド』の滑空を高速ではじめることが可能
グライド③／⑤	すばやく移動できるようになる。『リフレクトガード』でガードできない攻撃をかわしたり、敵との間合いを離したりするときにも役立つ
ハイジャンプ／③	高い場所へのぼるのに必要なだけでなく、高低差が大きい場所での移動がラクになる。アグラバーやワンダーランドではそういった段差が多いので、とくに重宝する
リミットアップ	リミットブレイクの使用条件となるHPの段階を増やすとともに、攻撃面を強化できる。リミットブレイクを使えば手早く敵を倒せるので、これらのパネルが役立つ場面は多い
リミットカット	
ライブラ	敵のHPを把握しながら戦うことで、バトルの状況を判断しやすくなる。入手できる時期がDAY 11と早く、序盤から終盤まで長く使える

知識2 魔法パネルを適切にセットする方法

魔法はミッションによって、有効なものとそうでないものがある。戦う敵の弱点に合わせて、パネルをこまめに入れかえることが大切だ。魔法のレベルを上げるパネルと使える回数を増やすパネルをあらかじめセットしておき、以下のような方法でミッションごとに有効な魔法を入れかえていこう。



←スロットに空きがあるならそこにも魔法のパネルをセットして、使える回数を増やしたい。

レベルを上限まで上げる

魔法LV2プラス④と魔法LV3プラス④をセットし、それぞれに同じ魔法のパネルを1枚ずつリンクさせれば、3種類の魔法がLV5に。



使える回数を十分に増やす

魔法の回数を増やせるパネルは、持っているものをすべてセットしておき、左記でレベルを上げた魔法のパネルをリンクさせる。



知識3 武器パネルにリンクさせるユニットの選びかた

武器パネルにユニットをリンクさせたときの効果は、キャラクターと武器パネルごとにちがう。序盤の武器は効果が低いが、物語が後半まで進むと、リンクで特定のステータスが大きく上がる武器パネルを入手可能。ロクサスの場合は下の表のように、武器の長所を伸ばすユニットをリンクさせるといい。



←リンクでのステータスの上昇が小さいパネルには、アビリティユニットⓁをリンクさせよう。

武器パネルにリンクさせるユニットの選びかたの一例(ロクサス使用時)

パネル名	武器の長所	ユニットの選びかた
デュアルギア++⑤	クリティカル率が高い	アビリティユニットⓁ3枚で『クリティカルアップ』を利用し、センスユニットⓁでクリティカル率を上げる
ファントムギア++⑤	魔法力が高い	マジックユニットⓁで魔法力を高める。『マジックガッツ』を利用したいときは、アビリティユニットⓁも1枚リンクさせればいい
ハザードギア+⑤	防御力が高い	ガードユニットⓁを多めにリンクさせて防御力を高める。そのほか、マジックユニットⓁで魔法力の高さを活かすのも有効
アルティメットギア+⑥	攻撃力が高い	パワーユニットⓁを4枚リンクさせて攻撃力を高める。残りのリンクエリアにはセンスユニットⓁをリンクさせるのがオススメ

知識4 アビリティパネルにリンクさせるパネルの選びかた

アビリティパネルは、リンクさせたパネルの種類に応じて、アビリティが強化されたり特別な効果が得られたりする。基本的にはアビリティのレベルが上がるパネルをリンクさせるのが無難だが、それ以外のパネルを組み合わせてもいい。とくに下の表のパネルで利用できるアビリティは、工夫しだいで便利な使いかたが可能だ。

アビリティパネルにリンクさせるパネルの一例

パネル名	リンクさせるパネル	解説
ドッジロール③	ドッジラッシュⓁ &ドッジコンボⓁ	『ドッジロール』で敵をひるませてから攻撃できる。相手によっては「敵のほうへドッジロール→コンボ」をくり返すのも効果的
	リフレクトドッジⓁ &オートドッジⓁ	『ドッジロール』の無敵時間の短さを『リフレクトドッジ』によるガードでおぎなう。自動的に転がってガードすることもある
リフレクトガード④	ジャストガードⓁ &ガードカウンターⓁ &ラウンドガードⓁ	向きを気にせずに敵の攻撃をガードして、すぐにフィニッシュ技で反撃できる。『ファイアパワー』などがあるとなおいい
	ブリザドガードⓁ &オートガードⓁ	ガード可能な攻撃を使ってくる敵に対して正面を向いて戦うことで、攻撃を自動でガードしつつ、たまに状態異常を発生させる
エアリカバリー③	クイックリカバリーⓁ &エアリベンジⓁ	空中で敵の攻撃を受けても、すぐに受け身をとって体勢を立て直し、フィニッシュ技で反撃できる

知識5 そのほかのパネルの活用法

最後に、パネルの少し変わった使いかたを紹介する。右の表で紹介しているパネルは、うまく使いこなすことができれば、特定のミッションで役立つ。たとえば、敵を倒すトライアルミッションで最速クリアに挑むときは、エクストリームのパネルを使うと、良い記録を出しやすくなるのだ。

特殊な活用方法の一例(ロクサス使用時)

パネル名	解説
クライムギア各種 エレガントギア各種	空中コンボを出すことで前方へ進める。滞空時間も延びるので、アグラバーやワンダーランドで離れた足場へ跳び移るときに便利
パンドラギア各種	『ライブリーパワー』の効果により、ミッション33 80【ツボを破壊せよ】に登場するツボを一撃で壊せるようになる
エクストリーム	HPが1になり、リミットブレイクを無制限に使える。攻撃を受けると倒されてしまうが、『リレイズ』を併用すれば1回は耐えられる

パネルリスト

PANEL LIST

パネルのデータや入手方法を、リストにまとめて紹介しよう。パネルで利用可能になるアビリティの効果については、アビリティリスト(→P.219)を参照してほしい。

リストの見かた

【バックヤードウインドウでの並び順で掲載】

▶▶▶アイテムパネル／ステータスパネル／魔法パネル／アビリティパネル／武器パネル(ユニット)



▶▶▶武器パネル(ギア)



▶▶▶リングパネル



▶▶▶合成素材パネル



❶**カテゴリー**

❷**名前**……パネルの名前。同じ名前でリンクエリアの形状が異なるパネルは、「(A)」などのアルファベットで区別している。

❸**外見**

❹**LINK**……リンクエリアの形状。

❺**効果**……パネルスロットにセットしたときの効果。アイテムパネルは使用時の効果を記している。

❻**売却価格**……ショップで売るときの価格(単位はマニー)。「——」のものは売却できない。

❼**入手方法**……パネルの入手方法。項目の意味は以下のとおり。

- ●買…そのパネルをショップで買えるようになる階級。必要なハートポイントと入荷数を併記している。入荷数が「×∞」のものは何枚でも購入可能
  【例】ノービス[90Point(×1)／180Point(×1)]…階級がノービスになったときに、90Pointで買えるものが1枚と、180Pointで買えるものが1枚入荷される
- ●クリア報酬…そのパネルをクリア報酬として入手できるミッションの番号
- ●ランダム報酬…そのパネルをランダム報酬として入手できるミッションの番号(多いものは「多数」と記載)
- ●宝…そのパネルを宝箱から入手できるミッションの番号(多いものは「多数」と記載)
- ●敵…そのパネルを落とす敵(多いものは「多数」と記載)。落とす確率と落とすミッションの番号を併記している
  【例】ファイアプラント[10% 16／30% 48]…ファイアプラントが、ミッション16では10%、ミッション48では30%の確率で落とす
- ●合成…そのパネルをショップのパネル合成で生成するのに必要な材料と費用。特定の階級で生成できるようになる場合のみ、階級を併記している
  【例】ルーキー[ポーション(×2)、800マニー]…階級がルーキー以上で、ポーションのパネルを2枚と800マニーを持っていれば生成可能
- ●他…上記以外の入手方法

❽**パネルセット時の変化**……パネルスロットにセットしたときのステータスの上昇量と追加されるアビリティ。「——」は変化しないことを表す。武器パネルは、ストーリーモードでロクサスが利用する場合のデータを掲載している(パネルに対応した各キャラクターの武器のデータについてはP.24～128を参照)。各欄の意味は以下のとおり。

- ●HP…最大HPの上昇量
- ●攻撃力…攻撃力の上昇量。Pユニットの下の数値は、パワーユニットⓁをリンクしたときの上昇量を示す
- ●魔法力…魔法力の上昇量。Mユニットの下の数値は、マジックユニットⓁをリンクしたときの上昇量を示す
- ●防御力…防御力の上昇量。Gユニットの下の数値は、ガードユニットⓁをリンクしたときの上昇量を示す
- ●CR率…クリティカル率の上昇量。Sユニットの下の数値は、センスユニットⓁをリンクしたときの上昇量を示す
- ●CR補正…クリティカル補正の上昇量。Sユニットの下の数値は、センスユニットⓁをリンクしたときの上昇量を示す
- ●アビリティ…アビリティユニットⓁをリンクしたときに追加されるアビリティ。Aユニット×1 Aユニット×2などのアイコンで示している数以上のユニットをリンクすれば、併記したアビリティが利用できる
- ●アビリティ／耐性…追加されるアビリティや得られる耐性

❾**その素材を使った合成品**……その合成素材パネルを材料として、ショップのパネル合成で生成できるパネル。

アイテムパネル

名前	効果	売却価格
ポーション	自分のHPを「最大HPの30%」回復する	10
入手方法	●買：ノービス[90Point(×∞)] ●クリア報酬：04 08 10 28 ●ランダム報酬：多数 ●宝：多数 ●敵：多数 ●他：ミッションクラウンを5個集めたときの景品(×10)など	
ハイポーション	自分のHPを「最大HPの50%」回復する	20
入手方法	●買：エージェント[360Point(×∞)] ●クリア報酬：09 27 30 46 ●ランダム報酬：多数 ●宝：多数 ●敵：ポセッサー[20% 43]など ●合成：[ポーション(×2)、800マニー] ●他：ミッションクラウンを50個集めたときの景品(×10)など	
メガポーション	同じマップにいる味方全員(自分を含む)のHPを「最大HPの40%」回復する	200
入手方法	●買：マスター[400Point(×∞)] ●合成：[ハイポーション(×2)、1500マニー] ●他：ミッションクラウンを90個集めたときの景品(×10)	
エーテル	自分の魔法を使える回数を全種類1ずつ回復する	40
入手方法	●買：ノービス[180Point(×∞)] ●クリア報酬：04 09 20 ●ランダム報酬：多数 ●宝：多数 ●敵：多数 ●他：ミッションクラウンを8個集めたときの景品(×10)など	
ハイエーテル	自分の魔法を使える回数を全種類2ずつ回復する	100
入手方法	●買：エージェント[480Point(×∞)] ●ランダム報酬：多数 ●宝：67 68 69 79 82 83 89 ●合成：[エーテル(×2)、1200マニー] ●他：ミッションクラウンを55個集めたときの景品(×10)、DAY 74でアクセルからもらう(→P.262)	
メガエーテル	同じマップにいる味方全員(自分を含む)の魔法を使える回数を全種類1ずつ回復する	400
入手方法	●買：マスター[640Point(×∞)] ●合成：[ハイエーテル(×2)、1800マニー] ●他：ミッションクラウンを100個集めたときの景品(×10)	
エリクサー	自分のHPと魔法を使える回数を全回復する	1000
入手方法	●ランダム報酬：64 73 80 83 84 ●宝：48 83 ●合成：[エリクサーレシピ(×1)、ハイポーション(×1)、ハイエーテル(×1)、光かがやくかけら(×1)、1600マニー] ●他：ミッションクラウンを70個集めたときの景品(×10)	
ラストエリクサー	同じマップにいる味方全員(自分を含む)のHPと魔法を使える回数を全回復する	2000
入手方法	●合成：[ラストレシピ(×1)、メガポーション(×1)、メガエーテル(×1)、光かがやく結晶(×1)、2500マニー] ●他：ミッションクラウンを120個集めたときの景品(×5)	
オールキュア	自分の状態異常を解除する	1400
入手方法	●買：ルーキー[120Point(×∞)] ●クリア報酬：16 18 ●ランダム報酬：多数 ●宝：15 17 20 ●敵：マッシブポセッサー[30% 35]、ソルジャー[30% 22 27 28] ●他：ミッションクラウンを30個集めたときの景品(×10)など	
リミットリカバー	リミットブレイクを発動できるHPを1段階もどす(→P.170)	1000
入手方法	●合成：[ムーンストーン(×1)、光かがやくかけら(×1)、燃え上がるかけら(×1)、2000マニー] ●他：ミッションクラウンを75個集めたときの景品(×5)	

ステータスパネル

名前	効果	売却価格
LVアップ	キャラクターのレベルが1上がる	——
入手方法	●買：ノービス[180Point(×1)]、ルーキー[1200Point(×1)]、エキスパート[2500Point(×1)] ●他：経験値を特定の値までためる(→P.155)、トライアルシンボルを90、140、210、230個集めたときの景品(210、230個の場合はレジェンドで解禁)	
LV2プラス⑤ LINK	LVアップのパネルをリンクすると、キャラクターのレベルが1枚につき2上がる。パネルは4枚までリンク可能	——
入手方法	●他：DAY 52でサイクスからもらう(→P.260)	

名前	効果	売却価格
LV2プラス⑥(A) LINK	LVアップのパネルをリンクすると、キャラクターのレベルが1枚につき2上がる。パネルは5枚までリンク可能 入手方法 ●クリア報酬：42	—
LV2プラス⑥(B) LINK	LVアップのパネルをリンクすると、キャラクターのレベルが1枚につき2上がる。パネルは5枚までリンク可能 入手方法 ●クリア報酬：56	—
LV2プラス⑥(C) LINK	LVアップのパネルをリンクすると、キャラクターのレベルが1枚につき2上がる。パネルは5枚までリンク可能 入手方法 ●他：トライアルシンボルを180個集めたときの景品(レジェンドで解禁)	—
LV2プラス⑥(D) LINK	LVアップのパネルをリンクすると、キャラクターのレベルが1枚につき2上がる。パネルは5枚までリンク可能 入手方法 ●他：ミッションクラウンを260個集めたときの景品(レジェンドで解禁)	—
LV3プラス④(A) LINK	LVアップのパネルをリンクすると、キャラクターのレベルが1枚につき3上がる。パネルは3枚までリンク可能 入手方法 ●クリア報酬：77	—
LV3プラス④(B) LINK	LVアップのパネルをリンクすると、キャラクターのレベルが1枚につき3上がる。パネルは3枚までリンク可能 入手方法 ●クリア報酬：65	—
LV3プラス④(C) LINK	LVアップのパネルをリンクすると、キャラクターのレベルが1枚につき3上がる。パネルは3枚までリンク可能 入手方法 ●他：トライアルシンボルを220個集めたときの景品(レジェンドで解禁)	—
LV4プラス③(A) LINK	LVアップのパネルをリンクすると、キャラクターのレベルが1枚につき4上がる。パネルは2枚までリンク可能 入手方法 ●クリア報酬：88	—
LV4プラス③(B) LINK	LVアップのパネルをリンクすると、キャラクターのレベルが1枚につき4上がる。パネルは2枚までリンク可能 入手方法 ●買：レジェンド[6000Point(×1)]	—
LV4プラス③(C) LINK	LVアップのパネルをリンクすると、キャラクターのレベルが1枚につき4上がる。パネルは2枚までリンク可能 入手方法 ●他：ミッションクラウンを220個集めたときの景品(レジェンドで解禁)	—
バックパック	アビリティ『バックパック』(→P.223)を利用できる。効果は1枚につき+2 入手方法 ●買：ルーキー[480Point(×1)]　●クリア報酬：22　●宝：34	—
拡張パック④ LINK	バックパックのパネルをリンクすると、アビリティ『バックパック』の効果が1枚につき+4になる。パネルは3枚までリンク可能 入手方法 ●クリア報酬：31	—



魔法パネル

名前	効果	売却価格
ファイア	魔法『ファイア』(→P.130)を1枚につき1回使えるようになる 入手方法 ●買:ノービス[90Point(×1)/180Point(×1)] ●クリア報酬:03 05 10 26 52 ●合成:[ファイアレシピ(×1)、燃え上がるかけら(×2)、700マニー] ●他:トライアルシンボルを20個集めたときの景品(×3)	200
ファイラ	魔法『ファイラ』(→P.130)を1枚につき1回使えるようになる 入手方法 ●買:エージェント[480Point(×1)/960Point(×1)] ●クリア報酬:43 52 ●合成:[ファイラレシピ(×1)、ファイア(×1)、燃え上がる魔石(×2)、1000マニー] ●他:トライアルシンボルを45個集めたときの景品(×2/ルーキーで解禁)	300
ファイガ	魔法『ファイガ』(→P.130)を1枚につき1回使えるようになる 入手方法 ●クリア報酬:61 ●合成:[ファイガレシピ(×1)、ファイラ(×1)、燃え上がる結晶(×2)、1400マニー]	400
ブリザド	魔法『ブリザド』(→P.131)を1枚につき1回使えるようになる 入手方法 ●買:ノービス[90Point(×1)/180Point(×1)] ●クリア報酬:14 15 18 24 ●合成:[ブリザドレシピ(×1)、凍てつくかけら(×2)、1200マニー] ●他:ミッションクラウンを15個集めたときの景品(×3)	200
ブリザラ	魔法『ブリザラ』(→P.131)を1枚につき1回使えるようになる 入手方法 ●買:エージェント[480Point(×1)/960Point(×1)] ●クリア報酬:47 56 57 ●合成:[ブリザラレシピ(×1)、ブリザド(×1)、凍てつく魔石(×2)、1300マニー] ●他:ミッションクラウンを40個集めたときの景品(×2/ルーキーで解禁)	300
ブリザガ	魔法『ブリザガ』(→P.131)を1枚につき1回使えるようになる 入手方法 ●クリア報酬:78 ●合成:[ブリザガレシピ(×1)、ブリザラ(×1)、凍てつく結晶(×2)、2000マニー]	400
サンダー	魔法『サンダー』(→P.132)を1枚につき1回使えるようになる 入手方法 ●買:ルーキー[360Point(×1)/720Point(×1)] ●クリア報酬:36 38 46 ●合成:[サンダーレシピ(×1)、とどろくかけら(×2)、1400マニー] ●他:トライアルシンボルを35個集めたときの景品(×3/ルーキーで解禁)	200
サンダラ	魔法『サンダラ』(→P.132)を1枚につき1回使えるようになる 入手方法 ●買:エキスパート[600Point(×1)/1200Point(×1)] ●クリア報酬:56 ●合成:[サンダラレシピ(×1)、サンダー(×1)、とどろく魔石(×2)、1400マニー] ●他:トライアルシンボルを60個集めたときの景品(×2/エージェントで解禁)	300
サンダガ	魔法『サンダガ』(→P.132)を1枚につき1回使えるようになる 入手方法 ●クリア報酬:69 ●合成:[サンダガレシピ(×1)、サンダラ(×1)、とどろく結晶(×2)、2000マニー]	400
エアロ	魔法『エアロ』(→P.133)を1枚につき1回使えるようになる 入手方法 ●買:ルーキー[360Point(×1)/720Point(×1)] ●クリア報酬:32 41 ●合成:[エアロレシピ(×1)、吹きすさぶかけら(×2)、1400マニー] ●他:ミッションクラウンを25個集めたときの景品(×3/ルーキーで解禁)	200
エアロラ	魔法『エアロラ』(→P.133)を1枚につき1回使えるようになる 入手方法 ●合成:[エアロラレシピ(×1)、エアロ(×1)、吹きすさぶ魔石(×2)、1600マニー] ●他:ミッションクラウンを80個集めたときの景品(×3/エキスパートで解禁)	300
エアロガ	魔法『エアロガ』(→P.133)を1枚につき1回使えるようになる 入手方法 ●合成:[エアロガレシピ(×1)、エアロラ(×1)、吹きすさぶ結晶(×2)、2000マニー] ●他:ミッションクラウンを130個集めたときの景品(マスターで解禁)	400
ケアル	魔法『ケアル』(→P.134)を1枚につき1回使えるようになる 入手方法 ●買:ルーキー[480Point(×1)/960Point(×1)] ●クリア報酬:21 25 34 49 58 ●合成:[ケアルレシピ(×1)、光かがやくかけら(×2)、1600マニー] ●他:トライアルシンボルを25個集めたときの景品(×3)	200
ケアルラ	魔法『ケアルラ』(→P.134)を1枚につき1回使えるようになる 入手方法 ●買:エージェント[720Point(×1)/1440Point(×1)] ●クリア報酬:50 ●合成:[ケアルラレシピ(×1)、ケアル(×1)、光かがやく魔石(×2)、2000マニー] ●他:ミッションクラウンを35個集めたときの景品(×2/ルーキーで解禁)	300

名前	効果	入手方法	売却価格
ケアルガ	魔法『ケアルガ』(→P.134)を1枚につき1回使えるようになる	●クリア報酬：63 ●合成：[ケアルガレシピ(×1)、ケアルラ(×1)、光かがやく結晶(×2)、2600マニー]	400
魔法LV2プラス④(A) LINK	魔法のパネルをリンクすると、その魔法のレベルが1枚につき2上がる(例外あり／→P.159)。パネルは3枚までリンク可能	●クリア報酬：21	—
魔法LV2プラス④(B) LINK	魔法のパネルをリンクすると、その魔法のレベルが1枚につき2上がる(例外あり／→P.159)。パネルは3枚までリンク可能	●買：マスター[2400Point(×1)]	—
魔法LV2プラス④(C) LINK	魔法のパネルをリンクすると、その魔法のレベルが1枚につき2上がる(例外あり／→P.159)。パネルは3枚までリンク可能	●買：ルーキー[840Point(×1)]	—
魔法LV3プラス④(A) LINK	魔法のパネルをリンクすると、その魔法のレベルが1枚につき3上がる(例外あり／→P.159)。パネルは3枚までリンク可能	●買：エージェント[840Point(×1)]	—
魔法LV3プラス④(B) LINK	魔法のパネルをリンクすると、その魔法のレベルが1枚につき3上がる(例外あり／→P.159)。パネルは3枚までリンク可能	●買：エキスパート[1400Point(×1)]	—
魔法LV4プラス④ LINK	魔法のパネルをリンクすると、その魔法のレベルが1枚につき4上がる(例外あり／→P.159)。パネルは3枚までリンク可能	●宝：74	—
魔法回数2プラス④ LINK	魔法のパネルをリンクすると、その魔法を1枚につき2回使えるようになる。パネルは3枚までリンク可能	●クリア報酬：11	—
魔法回数3プラス③ LINK	魔法のパネルをリンクすると、その魔法を1枚につき3回使えるようになる。パネルは2枚までリンク可能	●買：ノービス[450Point(×1)]	—
魔法回数4プラス③ LINK	魔法のパネルをリンクすると、その魔法を1枚につき4回使えるようになる。パネルは2枚までリンク可能	●買：エキスパート[2000Point(×1)]	—

アビリティパネル

名前	効果	入手方法	売却価格
ドッジロール LINK	アビリティ『ドッジロール』(→P.219)を利用できる	●クリア報酬：05	—
ドッジロール③ LINK	アビリティ『ドッジロール』(→P.219)を利用できる。リンクによってアビリティを強化可能	●クリア報酬：51	—
ドッジアップⓁ	ドッジロール③のパネルにリンクすると、アビリティ『ドッジロール』のレベルが1枚につき1上がる	●買：エージェント[600Point(×1)／1200Point(×1)]	—

名前	効果	入手方法	売却価格
ドッジラッシュⓁ	ドッジロール③のパネルにリンクすると、アビリティ『ドッジラッシュ』(→P.219)を利用できる	●合成：[ムーンストーン(×2)、コンボアーツ(×3)、パワーアーツ+(×2)、プレミアムオーブ(×1)、4500マニー]	100
リフレクトドッジⓁ	ドッジロール③のパネルにリンクすると、アビリティ『リフレクトドッジ』(→P.219)を利用できる	●合成：[ダイヤモンド(×1)、ワイドアーツ+(×3)、6800マニー]	100
ドッジコンボⓁ	ドッジロール③のパネルにリンクすると、アビリティ『ドッジコンボ』(→P.219)を利用できる	●合成：[アダマンタイト(×1)、コンボアーツ+(×1)、8800マニー]	100
オートドッジⓁ	ドッジロール③のパネルにリンクすると、アビリティ『オートドッジ』(→P.219)を利用できる	●合成：[ダイヤモンド(×1)、コンボアーツ++(×1)、6800マニー]	100
リフレクトガード②	アビリティ『リフレクトガード』(→P.219)を利用できる。リンクによってアビリティを強化可能	●クリア報酬：07	―
リフレクトガード④	アビリティ『リフレクトガード』(→P.219)を利用できる。リンクによってアビリティを強化可能	●買：マスター[2400Point(×1)]	―
ガードアップⓁ	リフレクトガード②または④のパネルにリンクすると、アビリティ『リフレクトガード』のレベルが1枚につき1上がる	●買：マスター[2400Point(×1)]、レジェンド[6000Point(×1)]　●宝：22	―
ジャストガードⓁ	リフレクトガード②または④のパネルにリンクすると、アビリティ『ジャストガード』(→P.219)を利用できる	●合成：[ムーンストーン(×2)、ガードアーツ(×2)、3300マニー]	100
ガードカウンターⓁ	リフレクトガード②または④のパネルにリンクすると、アビリティ『ガードカウンター』(→P.219)を利用できる	●合成：[ムーンストーン(×2)、ガードアーツ(×3)、ガードアーツ+(×2)、4500マニー]	100
ガードバックⓁ	リフレクトガード②または④のパネルにリンクすると、アビリティ『ガードバック』(→P.220)を利用できる	●合成：[ムーンストーン(×2)、ガードアーツ(×3)、ジャストガードⓁ(×1)、4500マニー]	100
スライドガードⓁ	リフレクトガード②または④のパネルにリンクすると、アビリティ『スライドガード』(→P.220)を利用できる	●合成：[ダイヤモンド(×1)、ガードアーツ+(×1)、ワイドアーツ+(×2)、6800マニー]	100
ガードエスケープⓁ	リフレクトガード②または④のパネルにリンクすると、アビリティ『ガードエスケープ』(→P.220)を利用できる	●合成：[ダイヤモンド(×1)、ガードアーツ+(×1)、エアアーツ+(×2)、6800マニー]	100
ファイアガードⓁ	リフレクトガード②または④のパネルにリンクすると、アビリティ『ファイアガード』(→P.220)を利用できる	●合成：[ムーンストーン(×2)、ガードアーツ(×3)、燃え上がるかけら(×3)、ルーンアーツ(×3)、4500マニー]	100
ブリザドガードⓁ	リフレクトガード②または④のパネルにリンクすると、アビリティ『ブリザドガード』(→P.220)を利用できる	●合成：[ムーンストーン(×2)、ガードアーツ(×3)、凍てつくかけら(×3)、ルーンアーツ(×3)、4500マニー]	100
サンダーガードⓁ	リフレクトガード②または④のパネルにリンクすると、アビリティ『サンダーガード』(→P.220)を利用できる	●合成：[ダイヤモンド(×1)、ガードアーツ+(×1)、とどろく魔石(×3)、ルーンアーツ+(×2)、6800マニー]	100

名前	効果	入手方法	売却価格
エアロガードⓁ	リフレクトガード②または④のパネルにリンクすると、アビリティ『エアロガード』(→P.220)を利用できる	●合成：[ダイヤモンド(×1)、ガードアーツ+(×1)、吹きすさぶ魔石(×3)、ルーンアーツ+(×2)、6800マニー]	100
ガードボーナスⓁ	リフレクトガード②または④のパネルにリンクすると、アビリティ『ガードボーナス』(→P.220)を利用できる	●合成：[アダマンタイト(×1)、ガードアーツ+(×1)、ラックアーツ(×1)、8800マニー]	100
ラウンドガードⓁ	リフレクトガード②または④のパネルにリンクすると、アビリティ『ラウンドガード』(→P.220)を利用できる	●合成：[ムーンストーン(×2)、ガードアーツ+(×2)、4500マニー]	100
オートガードⓁ	リフレクトガード②または④のパネルにリンクすると、アビリティ『オートガード』(→P.220)を利用できる	●合成：[アダマンタイト(×1)、ガードアーツ+(×1)、ラウンドガードⓁ(×1)、8800マニー]	100
エアリカバリー (LINK)	アビリティ『エアリカバリー』(→P.220)を利用できる	●買：ノービス[270Point(×1)]	—
エアリカバリー③ (LINK)	アビリティ『エアリカバリー』(→P.220)を利用できる。リンクによってアビリティを強化可能	●買：エージェント[2400Point(×1)]	—
リカバリーアップⓁ	エアリカバリー③のパネルにリンクすると、アビリティ『エアリカバリー』のレベルが1枚につき1上がる	●宝：54 55	—
クイックリカバリーⓁ	エアリカバリー③のパネルにリンクすると、アビリティ『クイックリカバリー』(→P.221)を利用できる	●合成：[ムーンストーン(×2)、ルーンアーツ+(×2)、4500マニー]	100
エアリベンジⓁ	エアリカバリー③のパネルにリンクすると、アビリティ『エアリベンジ』(→P.221)を利用できる	●合成：[ダイヤモンド(×1)、コンボアーツ+(×3)、6800マニー]	100
エアインパクトⓁ	エアリカバリー③のパネルにリンクすると、アビリティ『エアインパクト』(→P.221)を利用できる	●合成：[アダマンタイト(×1)、パワーアーツ++(×2)、8800マニー]	100
エアスライド② (LINK)	アビリティ『エアスライド』(→P.220)を利用できる。リンクによってアビリティを強化可能	●クリア報酬：23	—
エアスライド⑤ (LINK)	アビリティ『エアスライド』(→P.220)を利用できる。リンクによってアビリティを強化可能	●宝：65	—
エアアップⓁ	エアスライド②または⑤のパネルにリンクすると、アビリティ『エアスライド』のレベルが1枚につき1上がる	●買：マスター[1200Point(×1)]、レジェンド[6000Point(×1)]　●宝：38 67	—
エアアタックⓁ	エアスライド②または⑤のパネルにリンクすると、アビリティ『エアアタック』(→P.220)を利用できる	●合成：[ムーンストーン(×2)、エアアーツ+(×2)、4500マニー]	100
スライドダッシュ (LINK)	アビリティ『スライドダッシュ』(→P.220)を利用できる	●クリア報酬：42	—

名前	効果	売却価格
スライドダッシュ③	アビリティ『スライドダッシュ』(→P.220)を利用できる。リンクによってアビリティを強化可能 入手方法　●宝：68	—
ダッシュアップⓁ	スライドダッシュ③のパネルにリンクすると、アビリティ『スライドダッシュ』のレベルが1枚につき1上がる 入手方法　●クリア報酬：82　●他：ミッションクラウンを150個集めたときの景品(レジェンドで解禁)	—
グライド③	アビリティ『グライド』(→P.220)を利用できる。リンクによってアビリティを強化可能 入手方法　●他：ミッション53をクリアしたときに入手	—
グライド⑤	アビリティ『グライド』(→P.220)を利用できる。リンクによってアビリティを強化可能 入手方法　●他：トライアルシンボルを150個集めたときの景品	—
グライドアップⓁ	グライド③または⑤のパネルにリンクすると、アビリティ『グライド』のレベルが1枚につき1上がる 入手方法　●買：エキスパート[1000Point(×1)]　●クリア報酬：78　●宝：68 ●他：トライアルシンボルを170個集めたときの景品(レジェンドで解禁)	—
ホーミンググライドⓁ	グライド③または⑤のパネルにリンクすると、アビリティ『ホーミンググライド』(→P.220)を利用できる 入手方法　●合成：[アダマンタイト(×1)、エアアーツ++(×2)、ワイドアーツ++(×2)、8800マニー]	100
グライドアタックⓁ	グライド③または⑤のパネルにリンクすると、アビリティ『グライドアタック』(→P.220)を利用できる 入手方法　●合成：[アダマンタイト(×1)、エアアーツ++(×2)、コンボアーツ++(×2)、ワイドアーツ(×5)、8800マニー]	100
ヘイスト	アビリティ『ヘイスト』(→P.221)を利用できる 入手方法　●他：トライアルシンボルを10個集めたときの景品	—
ヘイスト③	アビリティ『ヘイスト』(→P.221)を利用できる。リンクによってアビリティを強化可能 入手方法　●他：トライアルシンボルを100個集めたときの景品	—
ヘイストアップⓁ	ヘイスト③のパネルにリンクすると、アビリティ『ヘイスト』のレベルが1枚につき1上がる 入手方法　●他：トライアルシンボルを110、200個集めたときの景品(200個の場合はレジェンドで解禁)	—
ハイジャンプ	アビリティ『ハイジャンプ』(→P.221)を利用できる 入手方法　●クリア報酬：44	—
ハイジャンプ③	アビリティ『ハイジャンプ』(→P.221)を利用できる。リンクによってアビリティを強化可能 入手方法　●クリア報酬：74	—
ジャンプアップⓁ	ハイジャンプ③のパネルにリンクすると、アビリティ『ハイジャンプ』のレベルが1枚につき1上がる 入手方法　●買：マスター[2400Point(×1)]、レジェンド[6000Point(×1)]	—
レビテトⓁ	ハイジャンプ③のパネルにリンクすると、アビリティ『レビテト』(→P.221)を利用できる 入手方法　●合成：[アダマンタイト(×1)、エアアーツ++(×2)、8800マニー]	100
ドロー	アビリティ『ドロー』(→P.223)を利用できる 入手方法　●クリア報酬：29	—

名前	効果	売却価格
ドロー③ (LINK)	アビリティ『ドロー』(→P.223)を利用できる。リンクによってアビリティを強化可能 入手方法 ●買：エキスパート[1500Point(×1)]	―
ドローアップⓁ	ドロー③のパネルにリンクすると、アビリティ『ドロー』のレベルが1枚につき1上がる 入手方法 ●買：マスター[800Point(×1)／1600Point(×1)]	―
リレイズ③ (LINK)	アビリティ『リレイズ』(→P.222)を利用できる。リンクによってアビリティを強化可能 入手方法 ●買：ルーキー[4800Point(×1)]	―
リレイズアップⓁ	リレイズ③のパネルにリンクすると、アビリティ『リレイズ』のレベルが1枚につき1上がる 入手方法 ●買：エージェント[1200Point(×1)]、マスター[2400Point(×1)]	―
リミットアップ (LINK)	アビリティ『リミットアップ』(→P.223)を利用できる 入手方法 ●買：エージェント[1440Point(×1)]	―
リミットカット (LINK)	アビリティ『リミットカット』(→P.223)を利用できる 入手方法 ●他：DAY 225でサイクスからもらう(→P.337)	―
ライブラ (LINK)	アビリティ『ライブラ』(→P.223)を利用できる 入手方法 ●クリア報酬：04	―
レンジアップ (LINK)	アビリティ『レンジアップ』(→P.223)を利用できる 入手方法 ●買：ルーキー[1200Point(×1)]	―
オートロックオン (LINK)	アビリティ『オートロックオン』(→P.223)を利用できる 入手方法 ●買：エージェント[960Point(×1)]	―
アルテマウェポン (LINK)	アビリティ『アルテマウェポン』(→P.223)を利用できる 入手方法 ●他：トライアルシンボルを255個集めたときの景品(レジェンドで解禁)	―

武器パネル

名前	パネルセット時の変化(ロクサス使用時)						売却価格
	攻撃力	魔法力	防御力	CR率	CR補正	アビリティ	
スキルギア (LINK)	5	―	―	3	―	―	―
入手方法	●クリア報酬：06						
スキルギア＋② (LINK)	7 Pユニット +1	― Mユニット +1	― Gユニット +1	4 Sユニット +1	― Sユニット +1	Aユニット×1 コンボアップ(→P.221)	―
入手方法	●クリア報酬：13						
テックギア③ (LINK)	30 Pユニット +1	― Mユニット +1	― Gユニット +1	6 Sユニット +2	1 Sユニット +1	Aユニット×1 コンボアップ(→P.221) Aユニット×2 コンボジャンプ(→P.221)	―
入手方法	●買：ノービス[720Point(×1)]						

名前	パネルセット時の変化(ロクサス使用時) 攻撃力	魔法力	防御力	CR率	CR補正	アビリティ	売却価格	入手方法
テックギア+③	35 (Pユニット +1)	— (Mユニット +1)	— (Gユニット +1)	8 (Sユニット +2)	2 (Sユニット +1)	Aユニット×1 アップチェイン(→P.223) Aユニット×2 ロングチェイン(→P.223)	—	●宝:39
デュアルギア④	56 (Pユニット +1)	— (Mユニット +1)	— (Gユニット +1)	12 (Sユニット +2)	6 (Sユニット +1)	Aユニット×1 アップチェイン(→P.223) Aユニット×2 ロングチェイン(→P.223) Aユニット×3 ハートボーナス(→P.223)	1800	●合成:ルーキー[ギアパーツver.1(×3)、コンボアーツ(×3)、ブロンズ(×2)、4600マニー]
デュアルギア+④	61 (Pユニット +1)	— (Mユニット +1)	— (Gユニット +1)	9 (Sユニット +2)	4 (Sユニット +1)	Aユニット×1 コンボアップ(→P.221) Aユニット×2 コンボジャンプ(→P.221) Aユニット×3 クリティカルアップ(→P.221)	—	●宝:58
デュアルギア++⑤	47 (Pユニット +1)	— (Mユニット +1)	— (Gユニット +1)	12 (Sユニット +5)	5 (Sユニット +0)	Aユニット×1 コンボアップ(→P.221) Aユニット×2 コンボジャンプ(→P.221) Aユニット×3 クリティカルアップ(→P.221)	3200	●合成:ルーキー[ギアパーツver.2(×4)、コンボアーツ(×5)、ダークインゴット(×1)、7800マニー]
アームドギア	9	12	—	2	1	—	—	●宝:11
アームドギア+②	40 (Pユニット +1)	15 (Mユニット +1)	— (Gユニット +1)	2 (Sユニット +1)	3 (Sユニット +1)	Aユニット×1 ファイアパワー(→P.222)	—	●宝:16
クロノギア③	45 (Pユニット +1)	18 (Mユニット +2)	— (Gユニット +1)	4 (Sユニット +1)	2 (Sユニット +1)	Aユニット×1 サンダーパワー(→P.222) Aユニット×2 マジックガッツ(→P.222)	—	●買:ノービス[720Point(×1)]
クロノギア+③	47 (Pユニット +1)	25 (Mユニット +2)	— (Gユニット +1)	4 (Sユニット +1)	4 (Sユニット +1)	Aユニット×1 ブリザドパワー(→P.222) Aユニット×2 マジックガッツ(→P.222)	360	●合成:ルーキー[ギアパーツver.1(×3)、ルーンアーツ(×2)、ブロンズ(×1)、2000マニー]
ファントムギア④	52 (Pユニット +1)	29 (Mユニット +1)	— (Gユニット +2)	6 (Sユニット +1)	4 (Sユニット +1)	Aユニット×1 ファイアパワー(→P.222) Aユニット×2 マジックガッツ(→P.222) Aユニット×3 ファイナルマジック(→P.222)	—	●宝:45
ファントムギア+④	58 (Pユニット +1)	36 (Mユニット +1)	— (Gユニット +2)	6 (Sユニット +1)	7 (Sユニット +1)	Aユニット×1 サンダーパワー(→P.222) Aユニット×2 マジックガッツ(→P.222) Aユニット×3 ファイナルマジック(→P.222)	—	●他:トライアルシンボルを70個集めたときの景品
ファントムギア++⑤	61 (Pユニット +1)	39 (Mユニット +5)	— (Gユニット +1)	8 (Sユニット +1)	9 (Sユニット +1)	Aユニット×1 マジックガッツ(→P.222) Aユニット×2 ファイナルマジック(→P.222) Aユニット×3 マジックストライク(→P.221)	3200	●合成:ルーキー[ギアパーツver.2(×4)、ルーンアーツ+(×2)、ダークインゴット(×1)、7800マニー]
クライムギア③	40 (Pユニット +1)	— (Mユニット +1)	— (Gユニット +1)	4 (Sユニット +1)	2 (Sユニット +2)	Aユニット×1 コンボアップ(→P.221) Aユニット×2 コンボジャンプ(→P.221)	—	●買:ノービス[1080Point(×1)]
クライムギア+③	45 (Pユニット +1)	— (Mユニット +1)	— (Gユニット +1)	4 (Sユニット +1)	1 (Sユニット +2)	Aユニット×1 アップチェイン(→P.223) Aユニット×2 コンボジャンプ(→P.221)	—	●他:ミッションクラウンを10個集めたときの景品
エレガントギア④	39 (Pユニット +1)	— (Mユニット +1)	— (Gユニット +1)	6 (Sユニット +1)	2 (Sユニット +2)	Aユニット×1 アップチェイン(→P.223) Aユニット×2 コンボジャンプ(→P.221) Aユニット×3 コンボエアスライド(→P.221)	—	●買:ルーキー[3600Point(×1)]
エレガントギア+④	55 (Pユニット +1)	— (Mユニット +1)	— (Gユニット +1)	6 (Sユニット +1)	2 (Sユニット +2)	Aユニット×1 コンボアップ(→P.221) Aユニット×2 コンボジャンプ(→P.221) Aユニット×3 コンボエアスライド(→P.221)	1800	●合成:ルーキー[ギアパーツver.1(×3)、エアアーツ(×2)、ブロンズ(×2)、3700マニー]

名前	攻撃力	魔法力	防御力	CR率	CR補正	アビリティ	売却価格	入手方法
	パネルセット時の変化(ロクサス使用時)							
ワイルドギア③	40 Pユニット +1	— Mユニット +1	4 Gユニット +2	2 Sユニット +1	1 Sユニット +1	Aユニット×1 ハードディフェンス(→P.221) Aユニット×2 ディフェンダー(→P.222)	—	●買:ノービス[1080Point(×1)]
ワイルドギア+③	50 Pユニット +1	— Mユニット +1	4 Gユニット +2	2 Sユニット +1	2 Sユニット +1	Aユニット×1 ハードディフェンス(→P.221) Aユニット×2 ディフェンダー(→P.222)	—	●他:トライアルシンボルを40個集めたときの景品
オミナスギア④	37 Pユニット +1	— Mユニット +1	6 Gユニット +2	3 Sユニット +1	4 Sユニット +1	Aユニット×1 ハードディフェンス(→P.221) Aユニット×2 ディフェンダー(→P.222) Aユニット×3 ラストリーヴ(→P.222)	—	●宝:16
オミナスギア+④	55 Pユニット +1	— Mユニット +1	6 Gユニット +2	3 Sユニット +1	3 Sユニット +1	Aユニット×1 ハードディフェンス(→P.221) Aユニット×2 ディフェンダー(→P.222) Aユニット×3 クライシスハーフ(→P.222)	1800	●合成:ルーキー[ギアパーツver.1(×3)、ワイドアーツ(×2)、ブロンズ(×2)、3700マニー]
ブレイブギア②	55 Pユニット +1	— Mユニット +1	1 Gユニット +1	2 Sユニット +1	3 Sユニット +1	Aユニット×1 ディフェンダー(→P.222)	—	●宝:29
ブレイブギア+②	60 Pユニット +1	— Mユニット +1	1 Gユニット +1	— Sユニット +1	4 Sユニット +1	Aユニット×1 ストライカー(→P.222)	—	●他:ミッションクラウンを2個集めたときの景品
フィアレスギア③	55 Pユニット +2	— Mユニット +1	2 Gユニット +1	4 Sユニット +1	4 Sユニット +1	Aユニット×1 ディフェンダー(→P.222) Aユニット×2 ストライカー(→P.222)	—	●買:ルーキー[2400Point(×1)]
フィアレスギア+③	63 Pユニット +2	— Mユニット +1	2 Gユニット +1	— Sユニット +1	4 Sユニット +1	Aユニット×1 ディフェンダー(→P.222) Aユニット×2 ストライカー(→P.222)	1200	●合成:ルーキー[ギアパーツver.1(×3)、パワーアーツ(×2)、ブロンズ(×2)、2000マニー]
グローリィギア④	50 Pユニット +2	— Mユニット +1	3 Gユニット +1	— Sユニット +1	8 Sユニット +1	Aユニット×1 ディフェンダー(→P.222) Aユニット×2 ストライカー(→P.222) Aユニット×3 コンボガード(→P.221)	—	●買:エージェント[3600Point(×1)]
グローリィギア+④	55 Pユニット +2	— Mユニット +1	3 Gユニット +1	6 Sユニット +1	9 Sユニット +1	Aユニット×1 ディフェンダー(→P.222) Aユニット×2 ストライカー(→P.222) Aユニット×3 ガッツ(→P.221)	1800	●合成:ルーキー[ギアパーツver.2(×4)、パワーアーツ(×3)、ダークインゴット(×1)、4600マニー]
クライシスギア⑤	49 Pユニット +3	23 Mユニット +3	4 Gユニット +1	8 Sユニット +1	7 Sユニット +1	Aユニット×1 ディフェンダー(→P.222) Aユニット×2 コンボガード(→P.221) Aユニット×3 ガッツ(→P.221)	3200	●合成:ルーキー[ギアパーツver.2(×4)、ルーンアーツ+(×2)、パワーアーツ+(×2)、ダークインゴット(×2)、7800マニー]
クライシスギア+⑤	55 Pユニット +3	28 Mユニット +3	4 Gユニット +1	— Sユニット +1	8 Sユニット +1	Aユニット×1 ストライカー(→P.222) Aユニット×2 コンボガード(→P.221) Aユニット×3 ガッツ(→P.221)	3200	●合成:ルーキー[ギアパーツver.3(×4)、ルーンアーツ+(×2)、パワーアーツ+(×2)、シルバー(×2)、11700マニー]
オメガギア⑥	85 Pユニット +3	31 Mユニット +3	5 Gユニット +1	— Sユニット +1	12 Sユニット +1	Aユニット×1 ストライカー(→P.222) Aユニット×2 グランドスラム(→P.222) Aユニット×3 クライシスハーフ(→P.222)	—	●他:トライアルシンボルを160個集めたときの景品
オメガギア+⑥	95 Pユニット +3	34 Mユニット +3	5 Gユニット +1	10 Sユニット +1	13 Sユニット +1	Aユニット×1 マジックガッツ(→P.222) Aユニット×2 ガッツ(→P.221) Aユニット×3 エナジーバリア(→P.221)	6200	●合成:ルーキー[ギアパーツver.4(×4)、ルーンアーツ++(×3)、パワーアーツ++(×3)、ミスリル(×2)、30000マニー]
ハザードギア⑤	60 Pユニット +1	37 Mユニット +3	8 Gユニット +3	4 Sユニット +1	8 Sユニット +1	Aユニット×1 マジックガッツ(→P.222) Aユニット×2 エナジーバリア(→P.221) Aユニット×3 クライシスハーフ(→P.222)	3200	●合成:ルーキー[ギアパーツver.3(×4)、ルーンアーツ+(×2)、ワイドアーツ+(×2)、シルバー(×2)、7800マニー]

名前	攻撃力	魔法力	防御力	CR率	CR補正	アビリティ	売却価格	入手方法
	パネルセット時の変化(ロクサス使用時)							
ハザードギア+⑤	85 Pユニット +1	45 Mユニット +3	8 Gユニット +3	4 Sユニット +1	10 Sユニット +1	Aユニット×1 ファイアパワー(→P.222) Aユニット×2 サンダーパワー(→P.222) Aユニット×3 ブリザドパワー(→P.222)	3200	●合成：ルーキー[ギアパーツver.4(×4)、ルーンアーツ++(×2)、ワイドアーツ++(×2)、ゴールド(×2)、11700マニー]
レイジングギア⑤	73 Pユニット +1	── Mユニット +1	── Gユニット +1	10 Sユニット +3	6 Sユニット +3	Aユニット×1 アップチェイン(→P.223) Aユニット×2 コンボジャンプ(→P.221) Aユニット×3 コンボエアスライド(→P.221)	──	●他：トライアルシンボルを120個集めたときの景品
レイジングギア+⑤	78 Pユニット +1	── Mユニット +1	── Gユニット +1	10 Sユニット +3	7 Sユニット +3	Aユニット×1 コンボアップ(→P.221) Aユニット×2 コンボジャンプ(→P.221) Aユニット×3 コンボエアスライド(→P.221)	3200	●合成：ルーキー[ギアパーツver.3(×4)、コンボアーツ+(×2)、エアアーツ+(×2)、シルバー(×2)、7800マニー]
ヴァリアントギア⑤	65 Pユニット +3	── Mユニット +1	2 Gユニット +1	12 Sユニット +3	9 Sユニット +1	Aユニット×1 コンボアップ(→P.221) Aユニット×2 コンボジャンプ(→P.221) Aユニット×3 クリティカルアップ(→P.221)	3200	●合成：ルーキー[ギアパーツver.3(×4)、コンボアーツ+(×2)、パワーアーツ+(×2)、シルバー(×2)、7800マニー]
ヴァリアントギア+⑤	85 Pユニット +3	── Mユニット +1	2 Gユニット +1	16 Sユニット +3	9 Sユニット +1	Aユニット×1 アップチェイン(→P.223) Aユニット×2 ロングチェイン(→P.223) Aユニット×3 ハートボーナス(→P.223)	──	●買：マスター[6400Point(×1)]
アルティメットギア⑥	105 Pユニット +3	── Mユニット +1	3 Gユニット +1	20 Sユニット +3	12 Sユニット +1	Aユニット×1 コンボジャンプ(→P.221) Aユニット×2 コンボガード(→P.221) Aユニット×3 クリティカルアップ(→P.221)	──	●他：ミッションクラウンを110個集めたときの景品(マスターで解禁)
アルティメットギア+⑥	110 Pユニット +3	── Mユニット +1	3 Gユニット +1	15 Sユニット +3	14 Sユニット +1	Aユニット×1 コンボアップ(→P.221) Aユニット×2 アップチェイン(→P.223) Aユニット×3 ロングチェイン(→P.223)	6200	●合成：ルーキー[ギアパーツver.4(×4)、コンボアーツ++(×3)、パワーアーツ++(×3)、オリハルコン(×2)、30000マニー]
パンドラギア⑤	75 Pユニット +5	30 Mユニット +5	── Gユニット +5	10 Sユニット +5	9 Sユニット +5	Aユニット×0 リスキーコンボ(→P.221／※1) Aユニット×1 エナジーフォース(→P.221) Aユニット×2 エナジーバリア(→P.221) Aユニット×3 ライブリーパワー(→P.222)	──	●他：ミッションクラウンを180個集めたときの景品(レジェンドで解禁)
パンドラギア+⑤	80 Pユニット +1	34 Mユニット +1	── Gユニット +1	10 Sユニット +1	10 Sユニット +1	Aユニット×1 エナジーフォース(→P.221) Aユニット×2 エナジーバリア(→P.221) Aユニット×3 ライブリーパワー(→P.222)	3200	●合成：ルーキー[ギアパーツver.4(×4)、ラックアーツ(×2)、プレミアムオーブ(×1)、ミスリル(×2)、19500マニー]
ゼロギア⑤	109(※2) Pユニット +4	30 Mユニット +4	── Gユニット +4	10 Sユニット +4	17(※2) Sユニット +4	Aユニット×1 ディフェンダー(→P.222) Aユニット×2 クライシスハーフ(→P.222) Aユニット×3 ラストリーヴ(→P.222)	──	●買：レジェンド[30000Point(×1)]
カジュアルギア②	25 Pユニット +1	── Mユニット +1	── Gユニット +1	── Sユニット +1	2 Sユニット +1	Aユニット×1 ハードディフェンス(→P.221)	──	●他：トライアルシンボルを15個集めたときの景品
ミステリーギア③	65 Pユニット +1	── Mユニット +1	── Gユニット +1	4 Sユニット +5	7 Sユニット +5	Aユニット×1 ストライカー(→P.222) Aユニット×2 グランドスラム(→P.222)	──	●他：ミッションクラウンを60個集めたときの景品

※1…アビリティユニットⓁのパネルをリンクしなくても効果を発揮する
※2…アビリティユニットⓁのパネルを1枚リンクすると、攻撃力が−24、クリティカル補正が−6される。また、2枚リンクすると、攻撃力が−14、クリティカル補正が+5される。3枚リンクしたときは変化なし(ミッションモードでは、攻撃力が−16、魔法力が+4、防御力が+3、クリティカル率が+5、クリティカル補正が−3される)

名前	効果	売却価格	入手方法
アビリティユニットⓁ	武器のパネルにリンクすると、アビリティが1枚につきひとつ利用可能になる。アビリティの種類は武器ごとに異なる(→P.24～125)	──	●買：ルーキー[360Point(×1)]　●クリア報酬：15 30

名前	効果	売却価格
パワーユニットⓁ	武器のパネルにリンクすると、1枚ごとに攻撃力が上がる。上昇量は武器ごとに異なる(→P.24～125)	—
	入手方法 ●買：ノービス[180Point(×1)]、エージェント[480Point(×1)]、レジェンド[2500Point(×1)] ●宝：13 ●他：ミッションクラウンを170個集めたときの景品(レジェンドで解禁)	
マジックユニットⓁ	武器のパネルにリンクすると、1枚ごとに魔法力が上がる。上昇量は武器ごとに異なる(→P.24～125)	—
	入手方法 ●買：ルーキー[480Point(×1)]、エキスパート[800Point(×1)]、レジェンド[2500Point(×1)] ●クリア報酬：73 ●他：ミッションクラウンを190個集めたときの景品(レジェンドで解禁)	
ガードユニットⓁ	武器のパネルにリンクすると、1枚ごとに防御力が上がる。上昇量は武器ごとに異なる(→P.24～125)	—
	入手方法 ●買：エージェント[480Point(×1)]、エキスパート[800Point(×1)]、レジェンド[2500Point(×1)] ●クリア報酬：20 ●他：ミッションクラウンを240個集めたときの景品(レジェンドで解禁)	
センスユニットⓁ	武器のパネルにリンクすると、1枚ごとにクリティカル率とクリティカル補正が上がる。上昇量は武器ごとに異なる(→P.24～125)	—
	入手方法 ●クリア報酬：44 90 ●宝：32 48 82	

リングパネル

名前	パネルセット時の変化							売却価格
	HP	攻撃力	魔法力	防御力	CR率	CR補正	アビリティ／耐性	
決意のしるし	10	1	1	4	—	—	—	—
	入手方法 ●クリア報酬：12							
アッパーリング	—	—	—	8	—	—	●コンボジャンプ(→P.221)	—
	入手方法 ●買：ノービス[270Point(×1)]							
マジックリング	—	—	3	6	—	—	●エーテルアップ(→P.223)	225
	入手方法 ●合成：[アイアン(×3)、ムーンストーン(×1)、3600マニー]							
ソルジャーリング	—	3	—	8	—	—	●コンボアップ(→P.221)	—
	入手方法 ●買：ノービス[450Point(×1)]							
フェンサーリング	20	—	—	8	—	—	●ポーションアップ LV1(→P.223)	600
	入手方法 ●合成：[アイアン(×3)、ムーンストーン(×1)、光かがやくかけら(×2)、3600マニー]							
ファイアチャーム	—	—	—	8	—	—	●マジックガッツ(→P.222) ●炎属性耐性 30%	600
	入手方法 ●合成：[アイアン(×3)、ムーンストーン(×1)、燃え上がるかけら(×2)、エアアーツ(×2)、3600マニー]							
フラワーチャーム	15	2	—	10	—	—	●マジックガッツ(→P.222) ●花属性耐性 30%	—
	入手方法 ●買：ルーキー[1200Point(×1)]							
ストライクリング	—	—	—	10	5	5	—	1200
	入手方法 ●合成：[アイアン(×4)、ブロンズ(×3)、ムーンストーン(×1)、コンボアーツ(×3)、4500マニー]							
ラッキーリング	—	—	—	16	—	—	●プライズアップ LV1(→P.223) ●ハートボーナス(→P.223)	1200
	入手方法 ●合成：[アイアン(×4)、ブロンズ(×3)、ムーンストーン(×1)、ガードアーツ(×2)、4500マニー]							

名前	パネルセット時の変化							売却価格	入手方法
	HP	攻撃力	魔法力	防御力	CR率	CR補正	アビリティ／耐性		
ブリザドチャーム	—	4	—	12	—	—	●マジックガッツ(→P.222) ●氷属性耐性 30%	—	●買：ルーキー[2400Point(×1)]
ホワイトリング	—	—	4	12	—	—	●プライズアップ LV2(→P.223)	1200	●合成：[アイアン(×4)、ブロンズ(×3)、ムーンストーン(×1)、パワーアーツ(×4)、4500マニー]
ナイトディフェンス	—	—	—	12	—	—	●コンボガード(→P.221) ●EXPアップ LV1(→P.223)	—	●買：エージェント[2400Point(×1)]
アサルトリング	—	—	—	18	—	—	●コンボジャンプ(→P.221) ●コンボガード(→P.221)	1400	●合成：[ダークインゴット(×2)、ムーンストーン(×1)、ラッキーリング(×1)、5900マニー]
サンダーチャーム	—	—	—	14	—	—	●マジックガッツ(→P.222) ●雷属性耐性 30%	1400	●合成：[ダークインゴット(×2)、ムーンストーン(×2)、とどろく魔石(×2)、エアアーツ(×4)、5900マニー]
リカバリーリング	40	—	—	16	—	—	●エナジーバリア(→P.221) ●ポーションアップ LV1(→P.223)	1400	●合成：[ダークインゴット(×2)、ムーンストーン(×2)、コンボアーツ+(×1)、5900マニー]
エナジーリング	—	—	6	16	—	—	●エナジーフォース(→P.221) ●エーテルアップ(→P.223)	1400	●合成：[ダークインゴット(×2)、ムーンストーン(×2)、コンボアーツ++(×1)、5900マニー]
レインフォースリング	—	6	—	16	—	—	●サンダーパワー(→P.222)	—	●買：エキスパート[3000Point(×1)]
ダブルアップ	—	—	—	18	—	—	●EXPアップ LV2(→P.223)	1500	●合成：[シルバー(×1)、ダイヤモンド(×1)、ラックアーツ(×1)、6800マニー]
ストームアイ	—	—	—	18	—	—	●マジックガッツ(→P.222) ●風属性耐性 30% ●水属性耐性 30%	1500	●合成：[シルバー(×1)、ダイヤモンド(×1)、吹きすさぶ魔石(×2)、6800マニー]
クリティカルリング	—	—	—	20	8	8	●ストライカー(→P.222)	—	●買：エキスパート[4000Point(×1)]
フェアリーサークル	—	—	—	20	—	—	●空間属性耐性 30% ●幻属性耐性 30% ●時属性耐性 30%	2000	●合成：[シルバー(×1)、ダイヤモンド(×1)、ワイドアーツ+(×2)、エアアーツ+(×2)、6800マニー]
フルサークル	—	—	—	24	—	—	●全属性耐性 20%	2000	●合成：[シルバー(×1)、ダイヤモンド(×1)、ガードアーツ(×2)、ガードアーツ+(×1)、6800マニー]
ラッキースター	—	—	—	24	—	—	●プライズアップ LV2(→P.223) ●ラックアップ(→P.223)	—	●買：マスター[4400Point(×1)]
チャージリング	—	—	—	26	—	—	●ポーションアップ LV1(→P.223) ●エーテルアップ(→P.223)	2200	●合成：[ゴールド(×1)、ダイヤモンド(×2)、フルサークル(×1)、8800マニー]

名前	パネルセット時の変化							売却価格
	HP	攻撃力	魔法力	防御力	CR率	CR補正	アビリティ／耐性	
エターナルリング	30	4	—	28	—	—	●ロングチェイン(→P.223)	2200
入手方法	●合成：[ゴールド(×1)、ダイヤモンド(×2)、リカバリーリング(×1)、8800マニー]							
カーマインブライト	—	8	—	30	—	—	●ファイアパワー(→P.222)	2200
入手方法	●合成：[ゴールド(×1)、アダマンタイト(×1)、パワーアーツ++(×2)、アンカライト(×2)、8800マニー]							
フローズンブライト	—	—	8	30	—	—	●ブリザドパワー(→P.222)	2200
入手方法	●合成：[ゴールド(×1)、ダイヤモンド(×2)、ルーンアーツ++(×2)、8800マニー]							
セイヴリング	—	—	—	30	—	—	●ポーションアップ LV2(→P.223)	2200
入手方法	●合成：[ゴールド(×1)、ダイヤモンド(×2)、ガードアーツ+(×1)、8800マニー]							
プリンセスクラウン	60	—	—	30	—	—	●ポーションアップ LV1(→P.223) ●EXPアップ LV2(→P.223)	—
入手方法	●買：レジェンド[10000Point(×1)]							
ムーンストライク	—	—	—	30	10	10	●月属性耐性 30%	3000
入手方法	●合成：レジェンド[ミスリル(×2)、アダマンタイト(×4)、プレミアムオーブ(×1)、10100マニー]							
クリムゾンブラッド	—	8	—	30	—	—	●グランドスラム(→P.222)	—
入手方法	●他：ミッションクラウンを160個集めたときの景品(レジェンドで解禁)							
ディープスカイ	—	—	8	30	—	—	●コンボエアスライド(→P.221) ●エアロパワー(→P.222)	—
入手方法	●買：レジェンド[12000Point(×1)]							
プロテスリング	—	—	—	30	—	—	●ディフェンダー(→P.222)	3000
入手方法	●合成：レジェンド[ミスリル(×2)、アダマンタイト(×4)、ガードアーツ++(×2)、10100マニー]							
マイティクラウン	80	—	—	30	—	—	●EXPアップ LV1(→P.223) ●全属性耐性 10%	3000
入手方法	●合成：レジェンド[ミスリル(×2)、アダマンタイト(×4)、コンボアーツ++(×2)、10100マニー]							
クリティカルサン	—	—	—	10	15	20	●クリティカルアップ(→P.221)	—
入手方法	●買：レジェンド[13000Point(×1)]							
スリースターズ	—	—	—	30	—	—	●ポーションアップ LV1(→P.223) ●ラックアップ(→P.223) ●EXPアップ LV1(→P.223)	3000
入手方法	●合成：レジェンド[ミスリル(×2)、アダマンタイト(×4)、ラックアーツ(×4)、10100マニー]							
エンペラークラウン	100	—	—	10	—	—	●ガッツ(→P.221) ●ファイナルマジック(→P.222)	3000
入手方法	●合成：レジェンド[ミスリル(×2)、アダマンタイト(×4)、アンカライト(×2)、プレミアムオーブ(×1)、14800マニー]							
カースオブウィッチ	—	20	—	10	—	—	●クライシスハーフ(→P.222) ●エレメンタルカース(→P.222)	3000
入手方法	●合成：レジェンド[ミスリル(×2)、アダマンタイト(×4)、ガードアーツ++(×2)、プレミアムオーブ(×1)、14800マニー]							
ルーンリング	—	—	20	10	—	—	●ラストリーヴ(→P.222) ●エレメンタルカース(→P.222)	—
入手方法	●他：ミッションクラウンを200個集めたときの景品(レジェンドで解禁)							

名前	HP	攻撃力	魔法力	防御力	CR率	CR補正	アビリティ／耐性	売却価格	入手方法
エクストリーム	—	—	—	—	—	—	●HP1(→P.222) ●EXPハイアップ(→P.223)	3000	●合成：レジェンド[オリハルコン(×1)、ムーンストーン(×8)、ダークインゴット(×20)、ラックアーツ(×4)、12500マニー]
マスターサークル	—	—	—	30	—	—	●リスキーコンボ(→P.221) ●キープクライシス(→P.222) ●全属性耐性 100%	—	●他：ミッションクラウンを358個集めたときの景品(レジェンドで解禁)
虚無のかなた	—	—	—	30	—	—	●無属性耐性 100%	3000	●合成：レジェンド[オリハルコン(×1)、アダマンタイト(×4)、フローズンブライト(×1)、12500マニー]
時空のゆらめき	—	—	—	30	—	—	●空間属性耐性 100%	3000	●合成：レジェンド[オリハルコン(×1)、ムーンストーン(×8)、コンボアーツ++(×3)、エアアーツ++(×3)、12500マニー]
疾風のつばさ	—	—	—	30	—	—	●風属性耐性 100%	3000	●合成：レジェンド[オリハルコン(×1)、ムーンストーン(×8)、吹きすさぶ結晶(×2)、吹きすさぶかけら(×5)、12500マニー]
氷雪のほほえみ	—	—	—	30	—	—	●氷属性耐性 100%	3000	●合成：レジェンド[オリハルコン(×1)、ムーンストーン(×8)、凍てつく結晶(×2)、凍てつく魔石(×3)、12500マニー]
大地のかなしみ	—	—	—	30	—	—	●土属性耐性 100%	3000	●合成：レジェンド[オリハルコン(×1)、ムーンストーン(×8)、エターナルリング(×1)、12500マニー]
夢幻のいざない	—	—	—	30	—	—	●幻属性耐性 100%	3000	●合成：レジェンド[オリハルコン(×1)、アダマンタイト(×4)、チャージリング(×1)、12500マニー]
円月のためいき	—	—	—	30	—	—	●月属性耐性 100%	3000	●合成：レジェンド[オリハルコン(×1)、ダイヤモンド(×6)、ストライクリング(×1)、12500マニー]
紅蓮のなみだ	—	—	—	30	—	—	●炎属性耐性 100%	3000	●合成：レジェンド[オリハルコン(×1)、ダイヤモンド(×6)、燃え上がる結晶(×2)、燃え上がる魔石(×3)、12500マニー]
大海のうねり	—	—	—	30	—	—	●水属性耐性 100%	3000	●合成：レジェンド[オリハルコン(×1)、ダイヤモンド(×6)、ストームアイ(×1)、12500マニー]
悠久のしじま	—	—	—	30	—	—	●時属性耐性 100%	3000	●合成：レジェンド[オリハルコン(×1)、アダマンタイト(×4)、フェアリーサークル(×1)、12500マニー]
聖花のうれい	—	—	—	30	—	—	●花属性耐性 100%	3000	●合成：レジェンド[オリハルコン(×1)、ムーンストーン(×8)、ダブルアップ(×1)、12500マニー]
雷鳴のとどろき	—	—	—	30	—	—	●雷属性耐性 100%	3000	●合成：レジェンド[オリハルコン(×1)、ムーンストーン(×8)、とどろく結晶(×2)、とどろくかけら(×5)、12500マニー]
光芒のこがれ	—	—	—	30	—	—	●光属性耐性 100%	3000	●合成：レジェンド[オリハルコン(×1)、ムーンストーン(×8)、エンペラークラウン(×1)、光かがやく魔石(×3)、12500マニー]

合成素材パネル

名前	その素材を使った合成品	売却価格	入手方法
ファイアレシピ	ファイア	100	●クリア報酬：10 12 26 33 68 ●ランダム報酬：01〜14、17 20 23 25 44 ●宝：09 48 55 73 75 86
ファイラレシピ	ファイラ	150	●クリア報酬：44 ●ランダム報酬：61 ●宝：76 85
ファイガレシピ	ファイガ	200	●クリア報酬：84 ●ランダム報酬：79 82 87 88 90 ●宝：84
ブリザドレシピ	ブリザド	100	●クリア報酬：35 48 68 ●ランダム報酬：48 68 ●宝：30 32 35 42 47 48 62 68
ブリザラレシピ	ブリザラ	150	●クリア報酬：85 ●ランダム報酬：52 54 62 66 72 ●宝：52 62 68
ブリザガレシピ	ブリザガ	200	●クリア報酬：85 88 ●ランダム報酬：73 81 84 85 ●宝：81
サンダーレシピ	サンダー	100	●クリア報酬：38 45 ●ランダム報酬：52 54 62 66 72 ●宝：41 44 49 52 56 59 62 72 79
サンダラレシピ	サンダラ	150	●クリア報酬：69 ●ランダム報酬：71 91 93 ●宝：68 69 91
サンダガレシピ	サンダガ	200	●クリア報酬：77 ●ランダム報酬：73 84 ●宝：86 87
エアロレシピ	エアロ	100	●ランダム報酬：51 55 57 63 65 67 69 ●宝：39 40 43 48 51 57 63 65 67
エアロラレシピ	エアロラ	150	●クリア報酬：38 71 ●ランダム報酬：71 91 93 ●宝：64 67 82 91
エアロガレシピ	エアロガ	200	●クリア報酬：83 ●ランダム報酬：64 74 75 89 92 ●宝：74 83
ケアルレシピ	ケアル	100	●クリア報酬：40 ●ランダム報酬：51 55 57 63 65 67 69 ●宝：23 40 42 43 46 49 50 55 63 65
ケアルラレシピ	ケアルラ	150	●クリア報酬：53 58 61 ●ランダム報酬：51 55 57 63 65 67 69 ●宝：51 55 65

名前	その素材を使った合成品	売却価格
ケアルガレシピ	ケアルガ	200
	入手方法 ●クリア報酬：68 86　●ランダム報酬：76 77 78 80 83 86　●宝：76	
エリクサーレシピ	エリクサー	100
	入手方法 ●クリア報酬：16 46　●ランダム報酬：38 43 49 50 51 53、55～60、68 70 71　●宝：38 43 49　●敵：ギガントシャドウ[30% 43 44 55]、バルクベンダー[10% 38 42 44]、レアベンダー[10% 54 57 59 61]、ロールスラッシャー[100% 41] ●他：DAY 322～326でシオンからもらう(→P.371)	
ラストレシピ	ラストエリクサー	200
	入手方法 ●クリア報酬：64　●ランダム報酬：73 76 77 78 79 84 86 87 88 91 93　●敵：ギガントシャドウ[10% 83 89 90]、デトネーター[10% 79 87]	
燃え上がるかけら	リミットリカバー、ファイア、ファイアガードⓁ、ファイアチャーム	100
	入手方法 ●クリア報酬：08 11 17 23 29 33 34　●ランダム報酬：01～14、17 20 23 25　●宝：05 09 11 14 17 23 25　●敵：メガシャドウ[10% 06]、スカーレットタンゴ[10% 07／5% 15 16 18 21 24 32 34]、ファイアプラント[10% 16 18 24 30／30% 48]、ボセッサー[10% 05 07 14]、バルクベンダー[30% 07／60% 13]、ミニッツボム[10% 11 12 14]、フレアノート[24% 36 39] ●他：DAY 23でデミックスからもらう(→P.244)	
燃え上がる魔石	ファイラ、紅蓮のなみだ	400
	入手方法 ●クリア報酬：52 70　●ランダム報酬：52 54 62 66 72　●宝：52 62　●敵：シャドウ[7% 74 77 83 89]、ファイアプラント[60% 68]、サージェント[18% 51]、フレアノート[18% 61] ●他：DAY 171でシグバールからもらう(→P.296)	
燃え上がる結晶	ファイガ、紅蓮のなみだ	800
	入手方法 ●クリア報酬：83 90　●ランダム報酬：70 80 83　●宝：66 83　●敵：スカーレットタンゴ[5% 74 75 82 89 90]、ボセッサー[9% 63 67]、レアベンダー[10% 72] ●他：DAY 296でザルディンからもらう(→P.338)、ミッション77で拾う	
凍てつくかけら	ブリザド、ブリザドガードⓁ	100
	入手方法 ●クリア報酬：14 17 19 23 24 28 30 31 33 35　●ランダム報酬：22 27 28 29 31 35　●宝：22 27 28 29 31 60　●敵：バルクベンダー[10% 17 23 27 31 32]、スケートボム[30% 42]、バブルビート[30% 58]、ラージアーマー[50% 21 26 30 34]、アイスキューブ[50% 49]、スノークリスタル[30% 45 49 52]、アイスキャノン[40% 46]、アヴァランチ[30% 44] ●他：DAY 73でザルディンからもらう(→P.261)	
凍てつく魔石	ブリザラ、氷雪のほほえみ	400
	入手方法 ●クリア報酬：54　●ランダム報酬：52 54 70　●宝：52 66　●敵：ブリザドプラント[40% 51 57]、レアベンダー[30% 72]、スケートボム[50% 52 54]、スノークリスタル[18% 62]、アイスキャノン[30% 61]、アヴァランチ[50% 60] ●他：DAY 172でデミックスからもらう(→P.297)、ミッション63 68で拾う	
凍てつく結晶	ブリザガ、氷雪のほほえみ	800
	入手方法 ●クリア報酬：75 79 81　●ランダム報酬：76 77 78 86　●宝：76　●敵：ウィードプラント[9% 74]、バブルビート[30% 76]、アイスキューブ[15% 79 83]、スノークリスタル[10% 73 79 83] ●他：DAY 321でシグバールからもらう(→P.371)、ミッション77で拾う	
とどろくかけら	サンダー、雷鳴のとどろき	100
	入手方法 ●クリア報酬：36 40 43 47 48 82　●ランダム報酬：36 39 40 41 46 61　●宝：36 39 48 61　●敵：ポイズンプラント[50% 44／80% 59]、マッドブル[50% 38 49 50]、ネオシャドウ[80% 38 44]、ヒュージキャノン[30% 39 46／50% 61]、リアゴースト[40% 42 45]、ビハインドリザード[30% 47] ●他：DAY 94でアクセルからもらう(→P.263)	
とどろく魔石	サンダラ、サンダーガードⓁ、サンダーチャーム	400
	入手方法 ●クリア報酬：59 67 72 82　●ランダム報酬：61　●宝：61　●敵：ラウドネス[18% 68]、ソリッドアーマー[18% 68]、リアゴースト[30% 52 61／5% 62]、デュアルブレード[100% 54]	
とどろく結晶	サンダガ、雷鳴のとどろき	800
	入手方法 ●クリア報酬：73 74 87　●ランダム報酬：79 87 88　●宝：79 87　●敵：ボセッサー[10% 77 83 89]、リアゴースト[30% 79]、ブリッツスピア[100% 83] ●他：DAY 352でシグバールからもらう(→P.371)、ミッション77で拾う	

名前	その素材を使った合成品	売却価格
吹きすさぶかけら	エアロ、疾風のつばさ	100
	入手方法 ●クリア報酬：41 42 54 60 ●ランダム報酬：42 45 52 54 ●宝：42 45 52 54 ●敵：ストライプアリア[40% 47]、マッシブポセッサー[35% 38 43]、ディザーター[30% 40]、エアバトラー[40% 53 58] ●他：DAY 119～122でシグバールからもらう(→P.295)、ミッション53で拾う	
吹きすさぶ魔石	エアロラ、エアロガードⓁ、ストームアイ	400
	入手方法 ●クリア報酬：45 47 61 71 ●ランダム報酬：52 54 62 66 72 ●宝：52 62 66 ●敵：メガシャドウ[40% 62 63]、サーヴィランス[20% 73]、インビジブル[100% 70]	
吹きすさぶ結晶	エアロガ、疾風のつばさ	800
	入手方法 ●ランダム報酬：63 65 67 69 81 85 ●宝：63 81 85 ●敵：エアバトラー[20% 73]、ウェイブクレスト[20% 76]、ウインドストーム[100% 87]	
光かがやくかけら	エリクサー、リミットリカバー、ケアル、フェンサーリング	100
	入手方法 ●クリア報酬：07 09 15 16 17 19 22 26 31 34 ●ランダム報酬：15 16 18 19 21 24 26 30 32 34 ●宝：07 16 21 24 34 ●敵：バルクベンダー[30% 13／60% 17 23 27 31 32]、ガーディアン[100% 59]、ディザーター[10% 19]、サージェント[30% 22 27 28 29 31／50% 38 49]、ラウドネス[25% 49]、マッドブル[100% 31] ●他：DAY 51～54でデミックスからもらう(→P.260)	
光かがやく魔石	ケアルラ、光芒のこがれ	400
	入手方法 ●クリア報酬：55 70 80 ●ランダム報酬：51 55 57 63 65 67 69 ●宝：51 57 ●敵：ターコイズマーチ[7% 53 58 60／20% 64]、デストロイヤー[18% 56]、トリックモンキー[50% 66]、ウェイブクレスト[50% 53] ●他：DAY 173～176でルクソードからもらう(→P.297)、ミッション58で拾う	
光かがやく結晶	ラストエリクサー、ケアルガ	800
	入手方法 ●クリア報酬：70 80 ●ランダム報酬：62 66 72 79 87 88 ●宝：66 87 ●敵：ターコイズマーチ[4% 76 77 88]、トリックモンキー[30% 75 78 82 84 89]、トレードランチャー[50% 73] ●他：DAY 301～304でシオンからもらう(→P.370)、ミッション77で拾う	
ギアパーツver.1	デュアルギア④、クロノギア＋③、エレガントギア＋④、オミナスギア＋④、フィアレスギア＋③	100
	入手方法 ●クリア報酬：32 39 45 49 51 ●ランダム報酬：38 43 49 50 ●宝：36 38 41 49 ●敵：バルクベンダー[30% 38 42]、エイミングキャノン[50% 36 41]、モーニングスター[100% 41]	
ギアパーツver.2	デュアルギア＋＋⑤、ファントムギア＋＋⑤、グローリィギア＋④、クライシスギア⑤	300
	入手方法 ●クリア報酬：55 57 65 71 ●ランダム報酬：61 ●宝：55 56 59 ●敵：グレイカプリス[30% 51 55 57]、デトネーター[80% 56]、トリックモンキー[30% 55 56]、テイルバンカー[30% 59 61]	
ギアパーツver.3	クライシスギア＋⑤、ハザードギア⑤、レイジングギア＋⑤、ヴァリアントギア⑤	600
	入手方法 ●クリア報酬：76 ●ランダム報酬：64 ●宝：64 73 ●敵：ストライプアリア[30% 65]、デュアルブレード[100% 72]、ビハインドリザード[100% 63]、？？？？(触手)[50% 62 66]	
ギアパーツver.4	オメガギア＋⑥、ハザードギア＋⑤、アルティメットギア＋⑥、パンドラギア＋⑤	1000
	入手方法 ●ランダム報酬：74 75 89 92 ●宝：74 75 89 ●敵：ラウドネス[20% 82 90]、バーニングボール[100% 84]	
コンボアーツ	ドッジラッシュⓁ、デュアルギア④、デュアルギア＋＋⑤、ストライクリング	500
	入手方法 ●クリア報酬：28 60 ●ランダム報酬：53 58 60 ●宝：29 ●敵：メガシャドウ[30% 31／15% 33 43 44 45]、ネオシャドウ[30% 29]、ロールスラッシャー[100% 23 34] ●他：DAY 74でデミックスからもらう(→P.262)、DAY 152～156でザルディンからもらう(→P.296)	
コンボアーツ＋	ドッジコンボⓁ、エアリベンジⓁ、レイジングギア＋⑤、ヴァリアントギア⑤、リカバリーリング	800
	入手方法 ●クリア報酬：62 72 ●敵：ブリザドプラント[45% 67]、エアバトラー[45% 84]	
コンボアーツ＋＋	オートドッジⓁ、グライドアタックⓁ、アルティメットギア＋⑥、エナジーリング、マイティクラウン、時空のゆらめき	1200
	入手方法 ●クリア報酬：64 73 85 ●敵：ギガントシャドウ[45% 63]、ストームボム[30% 75 89]、ソルジャー[45% 83] ●他：DAY 256～258でルクソードからもらう(→P.337)	

名前	その素材を使った合成品	入手方法	売却価格
ガードアーツ	ジャストガードⓁ、ガードカウンターⓁ、ガードバックⓁ、ファイアガードⓁ、ブリザドガードⓁ、ラッキーリング、フルサークル	●クリア報酬：39 41 ●敵：バルクベンダー[30% 44]、レアベンダー[30% 54 57]、ソルジャー[40% 40 49]、バリアマスター[45% 56]、ソリッドアーマー[100% 48] ●他：DAY 151でアクセルからもらう(→P.296)	500
ガードアーツ+	ガードカウンターⓁ、スライドガードⓁ、ガードエスケープⓁ、サンダーガードⓁ、エアロガードⓁ、ガードボーナスⓁ、ラウンドガードⓁ、オートガードⓁ、フルサークル、セイヴリング	●クリア報酬：62 ●ランダム報酬：62 66 72 ●敵：ディザーター[40% 70]、サージェント[40% 83]、ネクストシャドウ[40% 65]	800
ガードアーツ++	プロテスリング、カースオブウィッチ	●敵：ネクストシャドウ[18% 86]、インビジブル[100% 74 87 90]	1200
ルーンアーツ	ファイアガードⓁ、ブリザドガードⓁ、クロノギア+③	●クリア報酬：39 48 ●敵：サファイアエレジー[70% 47 55] ●他：DAY 97〜100でデミックスからもらう(→P.294)	500
ルーンアーツ+	サンダーガードⓁ、エアロガードⓁ、クイックリカバリーⓁ、ファントムギア++⑤、クライシスギア⑤、クライシスギア+⑤、ハザードギア⑤	●クリア報酬：50 63 65 67 76 ●敵：サファイアエレジー[40% 65 67]	800
ルーンアーツ++	オメガギア+⑥、ハザードギア+⑤、フローズンブライト	●クリア報酬：81 ●敵：サファイアエレジー[50% 85]、バニッシュリザード[100% 89] ●他：DAY 354でルクソードからもらう(→P.372)	1200
パワーアーツ	フィアレスギア+③、グローリィギア+④、ホワイトリング	●クリア報酬：59 ●敵：レアベンダー[30% 59 61]、ラージアーマー[90% 48]、バイティングドッグ[80% 38 49 50]、ヒートセイバー[100% 56] ●他：DAY 117でデミックスからもらう(→P.294)	500
パワーアーツ+	ドッジラッシュⓁ、クライシスギア⑤、クライシスギア+⑤、ヴァリアントギア⑤	●クリア報酬：68 72 76 78 ●敵：フライングアーツ[100% 58]	800
パワーアーツ++	エアインパクトⓁ、オメガギア+⑥、アルティメットギア+⑥、カーマインブライト	●クリア報酬：81 90 ●敵：マッドドッグ[45% 83]	1200
エアアーツ	エレガントギア+④、ファイアチャーム、サンダーチャーム	●クリア報酬：25 ●敵：グレイカプリス[60% 47]、バルクベンダー[30% 17 23 27 31 32]、ガーディアン[100% 20]、エアリアルマスター[80% 34]、テイルバンカー[100% 17] ●他：DAY 96でザルディンからもらう(→P.263)	500
エアアーツ+	ガードエスケープⓁ、エアアタックⓁ、レイジングギア+⑤、フェアリーサークル	●敵：グレイカプリス[30% 65]、ピンクコンチェルト[45% 66]、キャリーゴースト[30% 62]	800
エアアーツ++	ホーミンググライドⓁ、グライドアタックⓁ、レビテトⓁ、時空のゆらめき	●敵：グレイカプリス[25% 81 85]、キャリーゴースト[25% 79]	1200
ワイドアーツ	グライドアタックⓁ、オミナスギア+④	●クリア報酬：60 ●敵：ピンクコンチェルト[40% 51 55 57]、シンバルモンキー[40% 40 44 48 49] ●他：DAY 193でザルディンからもらう(→P.297)	500
ワイドアーツ+	リフレクトドッジⓁ、スライドガードⓁ、ハザードギア⑤、フェアリーサークル	●敵：メガシャドウ[25% 75]、マッシブポセッサー[25% 63]、エアリアルマスター[25% 68]	800
ワイドアーツ++	ホーミンググライドⓁ、ハザードギア+⑤	●敵：コールドリッパー[100% 79]、ダスク[20% 91]	1200

名前	その素材を使った合成品	売却価格	入手方法
アンカライト	カーマインブライト、エンペラークラウン	3000	●クリア報酬：88 ●敵：エイミングキャノン[9% 73]、ヒュージキャノン[20% 73]
ラックアーツ	ガードボーナスⓁ、パンドラギア＋⑤、ダブルアップ、スリースターズ、エクストリーム	3000	●クリア報酬：25 53 80 ●宝：90 ●敵：ストライプアリア[9% 85]、レアベンダー[10% 74 76 81]、テイルミラージュ[30% 77 86] ●他：DAY 354でザルディンからもらう(→P.372)
アイアン	マジックリング、フェンサーリング、ファイアチャーム、ストライクリング、ラッキーリング、ホワイトリング	100	●買：ノービス[200Point(×1)] ●クリア報酬：18 20 27 ●ランダム報酬：15 16 18 19 21 24 26 30 32 34 47 ●宝：08 21 24 26 32 34 47 ●敵：バルクベンダー[10% 07 13／60% 38 42 44]、レアベンダー[60% 54 57 59 61]、バリアマスター[20% 16 30]、マッドドッグ[20% 22 27 28]、シンバルモンキー[20% 23 25 29]、アイスキューブ[20% 35]、バニッシュリザード[20% 23] ●他：DAY 95でザルディンからもらう(→P.263)、ミッション53で拾う
ブロンズ	デュアルギア④、クロノギア＋③、エレガントギア＋④、オミナスギア＋④、フィアレスギア＋③、ストライクリング、ラッキーリング、ホワイトリング	300	●買：ルーキー[600Point(×1)] ●クリア報酬：36 49 50 51 53 ●ランダム報酬：38 43 49 50 56 59 ●宝：43 46 49 50 ●敵：ストライプアリア[21% 55 61]、レアベンダー[60% 72]、ミニッツボム[21% 56]、マッドドッグ[21% 49 50] ●他：DAY 149でシグバールからもらう(→P.295)、DAY 194〜197でシオンからもらう(→P.336)、ミッション58で拾う
ダークインゴット	デュアルギア＋＋⑤、ファントムギア＋＋⑤、グローリィギア＋④、クライシスギア⑤、アサルトリング、サンダーチャーム、リカバリーリング、エナジーリング、エクストリーム	600	●買：エージェント[1200Point(×1)] ●クリア報酬：55 57 58 ●ランダム報酬：51 55 57 ●宝：51 57 ●敵：メガシャドウ[50% 52 59]、レアベンダー[60% 74 76 81]、コマンダー[50% 57] ●他：DAY 224でデミックスからもらう(→P.336)
シルバー	クライシスギア＋⑤、ハザードギア⑤、レイジングギア＋⑤、ヴァリアントギア⑤、ダブルアップ、ストームアイ、フェアリーサークル、フルサークル	1200	●買：エキスパート[2400Point(×1)] ●クリア報酬：64 66 67 69 78 ●ランダム報酬：62 66 72 ●宝：62 66 ●敵：エメラルドセレナーデ[20% 64 67]、シンバルモンキー[35% 80] ●他：DAY 256〜258でルクソードからもらう(→P.337)、ミッション77で拾う
ゴールド	ハザードギア＋⑤、チャージリング、エターナルリング、カーマインブライト、フローズンブライト、セイヴリング	2400	●買：マスター[4800Point(×1)] ●クリア報酬：77 ●ランダム報酬：82 90 ●宝：82 ●敵：エメラルドセレナーデ[80% 81]、アイスキャノン[30% 73]、オーガ[80% 88 89(ストーリーモードでは89のみ)] ●他：DAY 299でシグバールからもらう(→P.339)
ミスリル	オメガギア＋⑥、パンドラギア＋⑤、ムーンストライク、プロテスリング、マイティクラウン、スリースターズ、エンペラークラウン、カースオブウィッチ	3800	●クリア報酬：79 84 87 ●ランダム報酬：76 77 78 86 ●敵：グラウンドアーマー[80% 90]、ビハインドリザード[80% 85] ●他：ミッション77で拾う
オリハル	アルティメットギア＋⑥、エクストリーム、虚無のかなた、時空のゆらめき、疾風のつばさ、氷雪のほほえみ、大地のかなしみ、夢幻のいざない、円月のためいき、紅蓮のなみだなど	5300	●クリア報酬：83 89 ●ランダム報酬：74 75 89 92 ●敵：ソリッドアーマー[90% 82]
ムーンストーン	リミットリカバー、ドッジラッシュⓁ、ジャストガードⓁ、ガードカウンターⓁ、ガードバックⓁ、ファイアガードⓁ、ブリザドガードⓁ、ラウンドガードⓁ、クイックリカバリーⓁなど	50	●買：ノービス[100Point(×∞)] ●クリア報酬：07 13 32 59 63 ●ランダム報酬：01〜14、17 20 23 25 44 56 69 ●宝：14 23 25 ●敵：シャドウ[15% 59]、イエローオペラ[24% 02 03 04 07 11 14 23 25 61]、ポイズンプラント[24% 12 17 23 28]、ガーディアン[24% 11]、ロールスラッシャー[100% 09] ●他：DAY 25でザルディンからもらう(→P.245)
ダイヤモンド	リフレクトドッジⓁ、オートドッジⓁ、スライドガードⓁ、ガードエスケープⓁ、サンダーガードⓁ、エアロガードⓁ、エアリベンジⓁ、ダブルアップ、ストームアイなど	1000	●買：エキスパート[2000Point(×∞)] ●クリア報酬：82 63 87 89 ●ランダム報酬：63 65 67 69 81 85 ●宝：16 63 65 81 ●敵：レアベンダー[30% 81]、マッドブル[80% 83]、エアリアルマスター[30% 82 90]
アダマンタイト	ドッジコンボⓁ、ガードボーナスⓁ、オートガードⓁ、エアインパクトⓁ、ホーミンググライドⓁ、グライドアタックⓁ、レビテトⓁ、カーマインブライト、ムーンストライクなど	2500	●買：マスター[5000Point(×∞)] ●クリア報酬：74 78 ●宝：82 90 ●敵：ポイズンプラント[20% 89]、レアベンダー[30% 74 76]、ストレングスブレード[50% 73 89] ●他：DAY 354でザルディンからもらう(→P.372)
プレミアムオーブ	ドッジラッシュⓁ、パンドラギア＋⑤、ムーンストライク、エンペラークラウン、カースオブウィッチ	5800	●クリア報酬：89 ●ランダム報酬：63 65 67 69 ●宝：66 ●敵：スカイグラップラー[30% 73]、デブリスフロウ[100% 89] ●他：ミッションクラウンを140個集めたときの景品

アビリティリスト

ABILITY LIST

パネルスロットにパネルをセットすると、さまざまなアビリティを利用できるようになる。パネルを選ぶときは、このリストでアビリティの効果をよく確認しておこう。

リストの見かた

【キャンプメニューのアビリティリストでの並び順で掲載】

名前 ①	必要なパネル ②	効果 ③
ドッジロール(LV1～3)	ドッジロール／③ レベルが上がるパネル ドッジアップⓁ	地上で十字ボタンを押しながらⓎボタンを押すと、十字ボタンを押していた方向へ前転する。動作開始後は0.1秒間無敵になる レベルを上げたときの変化 ●無敵時間が長くなる(LV2だと0.2秒間、LV3だと0.3秒間無敵になる) ●移動距離が長くなる ●動作が全体的にすばやくなる ●相手にぶつかっても押しのけやすくなる

①**名前**……アビリティの名前。レベルが上がるものは、その範囲を( )内に併記している。

②**必要なパネル**……そのアビリティを利用できるようになるパネル。武器パネルについては、ロクサスがそのアビリティを利用できるパネルを記載し、必要なアビリティユニットⓁの数を[ ]内に併記している。「ドッジロールまたはドッジロール③」など、同種のパネルが複数ある場合は、「ドッジロール／③」のようにまとめて記載。

レベルが上がるパネル …リンクしたときにそのアビリティのレベルが上がるパネル

③**効果**……アビリティの効果。

レベルを上げたときの変化 …そのアビリティのレベルを上げたときの変化

名前	必要なパネル	効果
ドッジロール(LV1～3)	ドッジロール／③ レベルが上がるパネル ドッジアップⓁ	地上で十字ボタンを押しながらⓎボタンを押すと、十字ボタンを押していた方向へ前転する。動作開始後は0.1秒間無敵になる レベルを上げたときの変化 ●無敵時間が長くなる(LV2だと0.2秒間、LV3だと0.3秒間無敵になる) ●移動距離が長くなる ●動作が全体的にすばやくなる ●相手にぶつかっても押しのけやすくなる
ドッジラッシュ	ドッジロール③ &ドッジラッシュⓁ	『ドッジロール』の前半の動作中に、触れた相手をひるませる(一部の敵には無効)。ダメージは与えない
リフレクトドッジ	ドッジロール③ &リフレクトドッジⓁ	『ドッジロール』の前半の動作中に、全方向からの攻撃をガードする(一部の攻撃には無効)。『リフレクトガード』と同じように、特定の相手を転倒させたり特定の弾を弾き返したりできる
ドッジコンボ	ドッジロール③ &ドッジコンボⓁ	『ドッジロール』の終わりぎわの動作を中断して、『たたかう』『まほう』『アイテム』を実行できる
オートドッジ	ドッジロール③ &オートドッジⓁ	『ドッジロール』が実行可能な状況にかぎり、全方向からの攻撃に対して50%の確率で自動的に『ドッジロール』を行なう
リフレクトガード(LV1～4)	リフレクトガード②／④ レベルが上がるパネル ガードアップⓁ	地上でⓎボタンを押すと、武器を構えて防御姿勢をとり、正面と左右からの攻撃をガードする(一部の攻撃には無効)。ガードに成功したときはダメージを受けないうえ、特定の相手を転倒させたり特定の弾を弾き返したりできるが、0.7秒間『たたかう』『まほう』『アイテム』を実行不能になって後退する。Ⓨボタンを押しつづけると、最大で1秒間防御姿勢を維持し、動作開始から0.7秒後までガード可能 レベルを上げたときの変化 ●コマンドを実行不能になる時間が短くなる(LV2だと0.5秒間、LV3だと0.3秒間、LV4だと0.1秒間実行不能になる) ●後退する距離が短くなる
ジャストガード	リフレクトガード②／④ &ジャストガードⓁ	『リフレクトガード』の動作開始から0.3秒以内に攻撃をガードすると、後退せず、すぐに『たたかう』『まほう』『アイテム』を実行できる
ガードカウンター	リフレクトガード②／④ &ガードカウンターⓁ	『リフレクトガード』で攻撃をガードしてから0.4秒以内に『たたかう』を入力すると、フィニッシュ技で攻撃を行なう(例外あり／→P.26～128)。この攻撃中は無敵で、かならずクリティカルヒットする

名前	必要なパネル	効果
ガードバック	リフレクトガード②／④ &ガードバックⓁ	『リフレクトガード』で後退する距離が、アビリティのレベルに関係なく、LV1のときの1.25倍になる
スライドガード	リフレクトガード②／④ &スライドガードⓁ	『リフレクトガード』を行なうときにⓎボタンを0.1秒間以上押しつづけると、防御姿勢をとりながらすばやく前進する
ガードエスケープ	リフレクトガード②／④ &ガードエスケープⓁ	『リフレクトガード』で後退しているときにⒷボタンを押すと、直後にジャンプする。動作開始後は0.2秒間無敵になる
ファイアガード	リフレクトガード②／④ &ファイアガードⓁ	『リフレクトガード』で敵の攻撃をガードしたときに、相手を炎上状態にする。基本発生確率は15%
ブリザドガード	リフレクトガード②／④ &ブリザドガードⓁ	『リフレクトガード』で敵の攻撃をガードしたときに、相手を凍結状態にする。基本発生確率は15%
サンダーガード	リフレクトガード②／④ &サンダーガードⓁ	『リフレクトガード』で敵の攻撃をガードしたときに、相手を帯電状態にする。基本発生確率は15%
エアロガード	リフレクトガード②／④ &エアロガードⓁ	『リフレクトガード』で敵の攻撃をガードしたときに、相手を吹き上げ状態にする。基本発生確率は15%
ガードボーナス	リフレクトガード②／④ &ガードボーナスⓁ	『リフレクトガード』で敵の攻撃をガードしたときに、50%の確率でHPプライズ(小)が1個出現する
ラウンドガード	リフレクトガード②／④ &ラウンドガードⓁ	『リフレクトガード』で全方向からの攻撃をガードできる
オートガード	リフレクトガード②／④ &オートガードⓁ	『リフレクトガード』が実行可能な状況にかぎり、正面からの攻撃に対して自動的に『リフレクトガード』を行なう。『ジャストガード』『ガードカウンター』『ラウンドガード』などの効果は発揮されない
グライド (LV1～5)	グライド③／⑤ レベルが上がるパネル グライドアップⓁ	空中でⓎボタンを押しているあいだ、ゆっくりと落下しながら、十字ボタンを押した方向へ滑空する。Ⓨボタンを放すか地上付近をしばらく飛ぶと、動作を中断して落下する。Ⓨボタンを放した場合は、0.4秒が経過したあとにふたたびⓎボタンを押せば動作を再開できる **レベルを上げたときの変化** ●Ⓨボタンを押しているあいだの高度が落ちにくくなる ●滑空時の加速度と最高速度が上がる ●滑空時の向きの変更が速くなる ●地上付近を飛べる時間が長くなる ●Ⓨボタンを放してから動作を再開できるようになるまでの時間が短くなる(LV2だと0.3秒、LV3～4だと0.2秒、LV5だと0.1秒が経過したあと)
ホーミンググライド	グライド③／⑤ &ホーミンググライドⓁ	ロックオン中にかぎり、『グライド』で滑空するときに、ロックオン対象のほうへ自動的に向きを変更する。ただし、十字ボタンを押しながら滑空すれば、十字ボタンを押した方向へ進む
グライドアタック	グライド③／⑤ &グライドアタックⓁ	『エアスライド』の動作中に『グライド』を行なうと、『エアスライド』の速度と高度を保ったまま滑空し、触れた相手をひるませる(一部の敵には無効)。壁にぶつかるか1秒間滑空すると動作が中断される。ダメージは与えず、『ホーミンググライド』の効果も発揮されない
エアスライド (LV1～5)	エアスライド②／⑤ レベルが上がるパネル エアアップⓁ	空中でⒷボタンを押すと、前方へ短く高速移動する **レベルを上げたときの変化** ●空中にいるあいだに高速移動できる回数が増える(LV2だと2回、LV3だと3回、LV4だと4回、LV5だと5回高速移動できる) ●LV3以上だと、動作開始から0.1秒間無敵になる
エアアタック	エアスライド②／⑤ &エアアタックⓁ	『エアスライド』の動作中に、触れた相手をひるませる(一部の敵には無効)。ダメージは与えない
スライドダッシュ (LV1～3)	スライドダッシュ／③ レベルが上がるパネル ダッシュアップⓁ	ロックオン中にかぎり、地上で『たたかう』を入力すると、ロックオン対象へ自動的に近づいて攻撃を行なう。相手との距離が近すぎるか遠すぎると実行できない。移動中にⒶボタンを押すか動作開始から1秒が経過すると、移動を中断して攻撃を行なう(ロックオンがはずれるなどした場合は、移動が中断されて攻撃は行なわない) **レベルを上げたときの変化** ●移動速度が上がる ●実行可能な相手との距離が長くなる
エアリカバリー (LV1～3)	エアリカバリー／③ レベルが上がるパネル リカバリーアップⓁ	空中で攻撃を受けてひるんだときにⒷボタンを押すと、受け身をとって体勢を立て直す。攻撃を受けてから0.4秒が経過したあとに実行可能。動作開始後は0.1秒間無敵で、そのあと0.5秒間行動不能になる **レベルを上げたときの変化** ●攻撃を受けてから受け身をとれるようになるまでの時間が短くなる(LV2だと0.3秒、LV3だと0.1秒が経過したあと) ●行動不能になる時間が短くなる(LV2だと0.3秒間行動不能になり、LV3だと行動不能にならない)



名前	必要なパネル	効果
クイックリカバリー	エアリカバリー③ &クイックリカバリーⓁ	空中で攻撃を受けてから0.2秒以内にⒷボタンを押すと、直後に『エアリカバリー』を行なう。この場合にかぎり、動作開始後は1.5秒間無敵で、そのあとは行動不能にならない
エアリベンジ	エアリカバリー③ &エアリベンジⓁ	『エアリカバリー』で受け身をとってから0.3秒以内に『たたかう』を入力すると、フィニッシュ技で攻撃を行なう(例外あり/→P.26~128)。この攻撃中は無敵で、かならずクリティカルヒットする
エアインパクト	エアリカバリー③ &エアインパクトⓁ	『エアリカバリー』で受け身をとったときに、周囲にいる相手をひるませる(一部の敵には無効)。ダメージは与えない
ヘイスト(LV1~3)	ヘイスト/③ レベルが上がるパネル ヘイストアップⓁ	走る速度が1.05倍になる レベルを上げたときの変化 ●走る速度が上がる(LV2だと1.11倍、LV3だと1.2倍になる)
ハイジャンプ(LV1~3)	ハイジャンプ/③ レベルが上がるパネル ジャンプアップⓁ	ジャンプの高さが1.1倍になり、ジャンプ中の前後左右への移動速度も上がる レベルを上げたときの変化 ●ジャンプの高さが上がる(LV2だと1.2倍、LV3だと1.3倍になる)
レビテト	ハイジャンプ③ &レビテトⓁ	空中でⒷボタンを押しているあいだ、ゆっくりと落下する
ガッツ	グローリィギア+④[3]、 クライシスギア⑤/+⑤[3]、 オメガギア+⑥[2]、 エンペラークラウン	『たたかう』の動作中に攻撃を受けてもひるまなくなる(一部の攻撃には無効)
ハードディフェンス	ワイルドギア③/+③[1]、 オミナスギア④/+④[1]、 カジュアルギア②[1]	『たたかう』で敵の弾を弾き返せるようになる(一部の攻撃には無効)
コンボジャンプ	テックギア③[2]、 デュアルギア+④/++⑤[2]、 クライムギア③/+③[2]、 エレガントギア④/+④[2]、 レイジングギア⑤/+⑤[2]、 ヴァリアントギア⑤[2]、 アルティメットギア⑥[1]、 アッパーリング、 アサルトリング	地上コンボの途中でⒷボタンを押すと、動作を中断してジャンプする
コンボガード	グローリィギア④[3]、 クライシスギア⑤/+⑤[2]、 アルティメットギア⑥[2]、 ナイトディフェンス、 アサルトリング	『リフレクトガード』を使える場合、地上コンボの途中でⓎボタンを押すと、動作を中断して『リフレクトガード』を行なう
コンボエアスライド	エレガントギア④/+④[3]、 レイジングギア⑤/+⑤[3]、 ディープスカイ	『エアスライド』を使える場合、空中コンボの途中でⒷボタンを押すと、動作を中断して『エアスライド』を行なう
リスキーコンボ	パンドラギア⑤[0]、 マスターサークル	『たたかう』が相手に当たらなかったときに、「自分の最大HPの5%」のダメージを受ける(HPは1までしか減らない)
マジックストライク	ファントムギア++⑤[3]	攻撃力が「(もとの攻撃力+魔法力×0.81)÷2」になる(魔法力がもとの攻撃力の1.24倍以上ある場合は攻撃力が上がるが、ない場合は攻撃力が下がる)。キャンプメニューでの攻撃力の表示は変わらない
クリティカルアップ	デュアルギア+④/++⑤[3]、 ヴァリアントギア⑤[3]、 アルティメットギア⑥[3]、 クリティカルサン	『たたかう』を行なうときに、本来クリティカルヒットしない攻撃でも「クリティカル率が4分の1、クリティカル補正が半分」でクリティカルヒットするようになる
コンボアップ	スキルギア+②[1]、 テックギア③[1]、 デュアルギア+④/++⑤[1]、 クライムギア③[1]、 エレガントギア+④[1]、 レイジングギア+⑤[1]、 ヴァリアントギア⑤[1]、 ソルジャーリング	『たたかう』を行なうときに、攻撃力が「1+(連続で当てた技の数−1)×0.02」倍になる(技を連続で当てると、わずかにダメージ量が増えていく)
エナジーフォース	パンドラギア⑤/+⑤[1]、 エナジーリング	HPが満タンのときに、攻撃力が1.07倍になる
エナジーバリア	オメガギア+⑥[3]、 ハザードギア⑤[2]、 パンドラギア⑤/+⑤[2]、 リカバリーリング	HPが満タンのときに、受けるダメージ量が3分の1になる

名前	必要なパネル	効果
ライブリーパワー	パンドラギア⑤／+⑤[3]	HPが満タンのときに、『たたかう』のすべての攻撃が「敵をひるませやすい攻撃」(→P.21)になる
ストライカー	ブレイブギア+②[1]、フィアレスギア③／+③[2]、グローリィギア④／+④[2]、クライシスギア+⑤[1]、オメガギア⑥[1]、ミステリーギア③[1]、クリティカルリング	瀕死(→P.155)のときに、攻撃力が1.07倍になる
ディフェンダー	ワイルドギア③／+③[2]、オミナスギア④／+④[2]、ブレイブギア②[1]、フィアレスギア③／+③[1]、グローリィギア④／+④[1]、クライシスギア⑤[1]、ゼロギア⑤[1]、プロテスリング	瀕死(→P.155)のときに、防御力が1.13倍になる
グランドスラム	オメガギア⑥[2]、ミステリーギア③[2]、クリムゾンブラッド	瀕死(→P.155)のときに、クリティカル率が30上がる
クライシスハーフ	オミナスギア+④[3]、オメガギア⑥[3]、ハザードギア⑤[3]、ゼロギア⑤[2]、カースオブウィッチ	瀕死(→P.155)のときに、受けるダメージ量が半分になる
ラストリーヴ	オミナスギア④[3]、ゼロギア⑤[3]、ルーンリング	残りHPが2以上のときにそれより大きなダメージを受けると、HPが1だけ残り、0.7秒間無敵になる。そのあとは、HPを全回復すればふたたび効果を発揮するようになる
リレイズ (LV1～3)	リレイズ③ レベルが上がるパネル リレイズアップⓁ	HPがゼロになったときに1回だけ、HPが「最大HPの30%」回復する レベルを上げたときの変化 ● HPの回復量が増える(LV2だと「最大HPの60%」回復し、LV3だと全回復する)
キープクライシス	マスターサークル	瀕死(→P.155)のときに、HPを回復できなくなる
HP1	エクストリーム	最大HPが1になる。瀕死(→P.155)にはならない
ファイアパワー	アームドギア+②[1]、ファントムギア④[1]、ハザードギア+⑤[1]、カーマインブライト	『たたかう』の「敵をひるませやすい攻撃」(→P.21)を当てたときに、相手を炎上状態にする。基本発生確率は、通常は10%、クリティカルヒットしたときは100%
ブリザドパワー	クロノギア+③[1]、ハザードギア+⑤[3]、フローズンブライト	『たたかう』の「敵をひるませやすい攻撃」(→P.21)を当てたときに、相手を凍結状態にする。基本発生確率は、通常は10%、クリティカルヒットしたときは100%
サンダーパワー	クロノギア③[1]、ファントムギア+④[1]、ハザードギア+⑤[2]、レインフォースリング	『たたかう』の「敵をひるませやすい攻撃」(→P.21)を当てたときに、相手を帯電状態にする。基本発生確率は、通常は10%、クリティカルヒットしたときは100%
エアロパワー	ディープスカイ	『たたかう』の「敵をひるませやすい攻撃」(→P.21)を当てたときに、相手を吹き上げ状態にする。基本発生確率は、通常は10%、クリティカルヒットしたときは100%
エレメンタルカース	カースオブウィッチ、ルーンリング	30秒ごとに低確率でいずれかの状態異常になることがある。状態異常にならずに時間が経過すると、しだいに確率が高くなる
ファイナルマジック	ファントムギア④／+④[3]、ファントムギア++⑤[2]、エンペラークラウン	魔法を使える回数が残り1回のときに、その魔法のダメージ量や回復量が1.2倍になる
マジックガッツ	クロノギア③／+③[2]、ファントムギア④／+④[2]、ファントムギア++⑤[1]、オメガギア+⑥[1]、ハザードギア⑤[1]、ファイアチャーム、フラワーチャーム、ブリザドチャーム、サンダーチャーム、ストームアイ	魔法の動作中に攻撃を受けてもひるまなくなる(一部の攻撃には無効)

名前	必要なパネル	効果
ポーションアップLV1	フェンサーリング、 リカバリーリング、 チャージリング、 プリンセスクラウン、 スリースターズ	ポーション、ハイポーション、メガポーションによるHPの回復量が1.1倍になる
ポーションアップLV2	セイヴリング	ポーション、ハイポーション、メガポーションによるHPの回復量が1.2倍になる
エーテルアップ	マジックリング、 エナジーリング、 チャージリング	エーテル、ハイエーテル、メガエーテルによる魔法を使える回数の回復量が1増える
ドロー(LV1～3)	ドロー／③ レベルが上がるパネル ドローアップⓁ	ミッションプライズ以外のプライズを引き寄せる距離が1.33倍になる レベルを上げたときの変化 ●プライズを引き寄せる距離が長くなる(LV2だと1.67倍、LV3だと2倍になる)
プライズアップLV1	ラッキーリング	HPプライズによるHPの回復量が1.33倍になる
プライズアップLV2	ホワイトリング、 ラッキースター	HPプライズによるHPの回復量が1.67倍になる
ラックアップ	ラッキースター、 スリースターズ	敵がプライズボックスを落とす確率(%)が10上がる
ロングチェイン	テックギア+③[2]、 デュアルギア④[2]、 ヴァリアントギア+⑤[2]、 アルティメットギア+⑥[3]、 エターナルリング	敵に攻撃を当てたときや倒したときに、チェインの残り時間が1秒多く加算される
アップチェイン	テックギア+③[1]、 デュアルギア④[1]、 クライムギア+③[1]、 エレガントギア④[1]、 レイジングギア⑤[1]、 ヴァリアントギア+⑤[1]、 アルティメットギア+⑥[2]	チェインによるボーナス(→P.169)が最大になっている10秒のあいだ、攻撃力が1.07倍になる
ハートボーナス	デュアルギア④[3]、 ヴァリアントギア+⑤[3]、 ラッキーリング	ハートカウンターの値が300上がるごとにHPが全回復する
リミットアップ	リミットアップ	リミットブレイクを発動できるHPの初期値が「最大HPの50%以下」になる(→P.170)
ライブラ	ライブラ	ターゲットの名前の下にHPゲージが表示される
オートロックオン	オートロックオン	『たたかう』『まほう』を実行するときに、ターゲットカーソルが表示されている相手を自動的にロックオンする
レンジアップ	レンジアップ	ターゲットカーソルが表示される距離が1.5倍になる
EXPアップLV1	ナイトディフェンス、 マイティクラウン、 スリースターズ	獲得する経験値が1.1倍になる
EXPアップLV2	ダブルアップ、 プリンセスクラウン	獲得する経験値が1.2倍になる
EXPハイアップ	エクストリーム	獲得する経験値が2倍になる
リミットカット	リミットカット	リミットブレイクの持続時間が延長され、ファイナルリミット(→P.171)を使えるようになる
アルテマウェポン	アルテマウェポン	武器の攻撃力が15上がる。武器のもとの攻撃力が85未満の場合は、武器の攻撃力が100になる
バックパック	バックパック	パネル1枚につき、バックパックの容量が2増える。拡張パック④のパネルにリンクしている場合は4増える

『キングダム ハーツ 358/2 Days』開発スタッフインタビュー 3

サウンドセクション



Sound Section

哲さんが望んでいる形の曲を DSで再現するのには苦労しました

——まずは曲関係のお話からうかがっていきたいのですが、今回、新曲は何曲くらいあるのでしょう？

下村 新たに書き下ろしたのは、使われなかった曲や以前からのアレンジも含めて13曲です。完全な新曲というと、そのうちの8曲ですね。まず、ネバーランドが以前とはちがう雰囲気のワールドになったので、フィールドのBGMとバトルのBGMの両方とも新曲にしました。あとは、シオン関係のイベントやアイスを食べるシーンなどの、おもに重要なイベント関連の曲と、これまでの作品の曲では合わないシーンのための曲を作っています。

——新曲の数は、はじめから10曲くらいの予定だったんですか？

下村 最初に『KH Days』のお話をいただいたとき、『KH BbS』と『KH コーデッド』を含めて3作品の曲を書き下ろしてほしいということだったんですよ。自分としてもすごくやりたいけど、さすがに3作品同時は無理かなと。そうしたら、『KH Days』に関しては、どうしても必要な曲だけを作って、残りはこれまでの曲をDS用にコンバートする形にして、そのための監修をするということでどうでしょうかと提案してくださったので、それならば3作品できるかなと思ったんです。

——『KH』の曲といえば下村さんというイメージが定着していますからね。

下村 みなさんにそう思っていただけているとうれしいんですけど。私にとって『KH』は、シリーズを通して曲を担当させてもらっているはじめての作品なので、それはすごく光栄なことだと思っています。哲さん(野村哲也氏：ディレクター)が「下村が書け」って言ってくださるかぎりは、『KH』シリーズの曲を書いていきたいですね。

——新曲のなかでも、シオンのテーマ曲は、今回の作品では重要な曲のひとつになっていると思いますが、作曲されるときは気を使いましたか？

下村 そうですね。彼女は物語のキーパーソンですし、哲さんのなかに確固たるイメージがあったので、それをいかに曲のなかに織りこんでいくかという点で苦労しました。オーダーとしては「パッと聴いただけだとわからないけど、よく聴くとカイリのテーマ曲のフレーズが鳴っているのがわかるようにしてほしい」というものだったんですよ。いままでにも、ほかの曲のフレーズをこっそり忍ばせておくというのは結構やっていたので、曲そのものは比較的早くできたんですけど、自分で作った曲だから、カイリのフレーズが鳴っていることは、聴けばかならずわかっちゃうじゃないですか。なので、「よく聴けばわかる」と言っても、どの程度隠せば気づきにくいのか、そのさじ加減にかなり悩みましたね。開発中は仕事の内容をオープンにできませんから、まわりの人に「この曲にカイリのフレーズが入ってるってわかる？」と聞くわけにもいかないし(笑)。

——シオン最終形態と戦うときの曲は、バトルの曲なのにピアノを主体にしているという、珍しい構成になっていますね。

下村 あれは哲さんから、「ピアノで激しい感じの曲で」と言われて作った曲です。私はDSでそれをや

るのは無理ですって言ったんですが、「でも、どうしてもやってみたい」という強い要望があったので、これは野田くん（野田博郷氏：シンセサイザーオペレーター）に泣いてもらうしかないか、みたいな感じで（笑）。

――具体的には、どういった部分がDSでは難しいんでしょうか？

下村　もともと、ピアノの音をきれいに鳴らすためには、それなりのデータ量が必要なんです。でも、激しい感じの曲となると、音数が多いフレーズを一気にバーッと鳴らすことになるので、発音数とか音域を確保しておかないといけない。そうすると、ひとつの音に割ける容量がどんどん減って、音のクオリティが下がってしまうんですよ。きれいなピアノの音で鳴らすには、音数を減らしたり音域をせばめたりすることを考えないといけなくて、でも実際に減らしたら、哲さんの要望には応えられない。そのあたりの両立がすごく大変でしたね。

――同じような苦労は、既存の曲をDS用にアレンジするときにもありましたか？

下村　そうですね。たとえば、エンディング近くのリクとのバトル中に流れる「Another Side」は、『KH I FM』のシークレットムービー「deep dive」で使った曲なんですが、おかげさまでユーザーのみなさんにも哲さんにも好評で、「一番最後のリクとのバトルでその曲を流したい」と哲さんからリクエストがあったんです。でも、原曲はムービー用にレコーディングした曲だったので、それをDSで鳴らせる形にするのにはかなり苦労しました。どうして私のところにはこんなムチャなオーダーばかりくるんだろうって（笑）。

――アレンジといえば、タイトル画面で流れるおなじみの「Dearly Beloved」が、フルートやハープを使った曲に変わりましたよね。

下村　あの曲は、毎回ほんの少しずつでも変えていきたいなって思ってるんですよ。今回は、ソラを主人公とした物語ではないということで、ピアノでスタートするいつものパターンはやめようと考えていました。でも、あの曲はピアノのイメージが強いので、フルートやハープの旋律からはじまって、途中からピアノの旋律が自然に重なる感じにしたんです。

イベント中のひとことボイスはひとり30個近く収録しています

――携帯機であるにもかかわらず、今回もキャラクターのボイスが用意されていますが、すべて新たに収録し直したんですか？

須賀　基本的に、『KH II』と同じムービーは、ボイスも同じものを使用していますが、今回追加されたシーンに関しては新たに収録して、それをつなぎ合わせています。もちろん、声のコンディションも、マイクやスタジオも『KH II』のときとはちがうので、まったく同じ声というわけにはいかないんですが、『KH II』で収録したものを声優さんに何回か聞いてもらって、そのときの声に近い感じでしゃべっていただきました。声優さんががんばってくださったおかげで、ふつうに聞いただけではわからないぐらいに、うまく組み合わさっていると思います。

――ロクサスも、『KH II』と同じムービーは前回収録した声を使っているのですか？

須賀　ロクサス役の内山昂輝さんは『KH II』を録ったときは中学生でしたが、今回の収録では高校生になっていて、以前とくらべて声が大人っぽいんです。追加されたシーンだけ録り直すと、シーンによって声の雰囲気にギャップが出てしまうので、ロクサスのセリフはすべて新規に録り直しました。『KH II』のときのイメージに近づけるために、前回の声を内山さんに聞いてもらってから収録したんですが、ご本人が「若い！」って驚いていましたね。

――イベントシーンで、セリフをテキストで表示させながら、キャラクターのボイスがひとことだけ挿入される演出は印象的でした。

須賀　最初は入れる予定はなかったんですけど、同じような演出を『すばらしきこのせかい』でやっていて、野村から「今回もぜひ入れてほしい」という話が出たので、開発の後半になってから急遽入れることになったんです。

――あのボイスは、ひとことずつ声優さんにしゃべってもらったんですか？

須賀　そうです。台本のト書きからシチュエーションを拾っていって、笑いとか怒りとか、いろいろなパターンのボイスを録りました。ふつうにセリフを



下村陽子
YOKO SHIMOMURA
ミュージックコンポーザー

自分だけが知っている本作の秘密
自分の曲データにはバージョン番号を振っているんですが、アイスを食べるシーンの曲はVer.8.6までいきました。トワイライトタウンのBGMといい、私は黄昏感のある曲が苦手なのかも（笑）。



稲倉　遼
RYO INAKURA
サウンドデザイナー

自分だけが知っている本作の秘密
今回の作品はムービーが多くて、担当プログラマーとギリギリまで、残り数バイトというところまで調整しました。ROMの容量は2ギガなんですが、その半分はムービーで埋まっています。

しゃべるのとは勝手がちがうので、声優さんも最初のうちは「このシチュエーションをひとことで表現するの？」ととまどっていましたが、何度も録っていくうちに、それぞれの雰囲気に合ったものを録ることができましたね。残念ながら使えなかったものもありましたけど、ひとりの声優さんにつき20〜30個ぐらいずつ録った感じです。

ロクサスたちがアイスを食べる音は僕らが実際に食べたときの音なんです

——このゲームは効果音がとても多いですよね。

瀬田　キーブレードごとに効果音がちがうというのは、『KH』シリーズではお約束になっているんですが、最初の時点では、あんなにたくさん武器が出てくるとは自分も知らなかったので、それを聞いたときは驚きました。しかも今回は、機関のメンバーごとに武器も変わりますから、効果音にバリエーションを持たせるのはかなり大変でしたね。

——もっとも苦労したキャラクターは誰ですか？

瀬田　ゼクシオンです。『KHⅡFM＋』のときは、幻術で本が攻撃してくるという攻撃方法で、実際に本を武器として使うことがなかったんですが、今回は本で相手をたたくので。

稲倉　現実だと、本とかでたたいても、そんなに攻撃的な音にはならないですからね(笑)。

——効果音は何個ぐらい作ったんですか？

稲倉　だいたい4000個くらいでしょうか。DSのゲームとしては多いほうだと思います。『KHⅡ』では何万という単位までいきましたから、それにくらべれば少ないですけど(笑)。今回の作品は、グラフィック面ではPS2とほぼ遜色ないデキになっているので、これまでの作品でふつうに鳴っていた効果音がなくなったら、プレイヤーのかたに違和感を抱かせてしまうと思って、必死に作ったんです。残念ながら、環境音(周囲の雑音)やプライズが跳ねる音はカットしましたが、敵が動く音やダメージを受けたときの音、キーブレードがヒットしたときの音など、バトル中に鳴る音はすべて再現できるようにしました。PS2とくらべてDSは同時発音数が少なくて、全部鳴らすとBGMが消えてしまうので、プログラマーにはかなり無理をしてもらうことになりましたね。でも、そのおかげで、ふつうに聴いただけだとPS2と同じくらいの音数が鳴っているような感じに仕上がったと思います。

瀬田　音色そのものも、『KHⅡ』のときの効果音にかぎりなく近くなるように、オリジナルのツールを使って作っていきました。DSはメモリの制約が大きくて、PS2のときの効果音をサンプリングして使うと、あっという間にメモリが足りなくなるんです。なので、自分でイチから作るしかなくて。少ないメモリのなかで、PS2のものと同じような効果音に仕上げるのにはかなり苦労しましたが、でき上がった音には自分なりに手応えを感じています。

——ロクサスたちがアイスを食べるときの音は、かなりリアルですよね。

稲倉　最初は、ああいう音なら既存の素材のなかにあるだろうと思って探したんですが、意外にも見つからなくて。結局、みなさんもおなじみの某アイスを大量に買ってきて、それを会社のスタジオでガリガリ食べて収録しました。

——どなたが食べたんですか？

稲倉　サウンドスタッフで順番に食べました。瀬田くんには「もっといい音で食べて！」とリテイクを何度も出しましたが(笑)。

瀬田　4本か5本は食べましたね。1本や2本だったらまだいいんですが、途中からは「せめて味を変えてくれ」って思いました(笑)。

下村　身体が冷えそう！　季節はいつだったの？

稲倉　秋ごろかな。売っているところ、結構探したもんね。何軒かまわって、やっと買えました。

——キャラクターによって、食べる音がちがったりもするんですか？

稲倉　全員が同じ音だと違和感があるので、前歯でかんだり奥歯でかんだりして、いろいろな音を録りわけています。シオンが食べるときには、ちょっと少なめにかじるとか。

瀬田　ああいう音って、別のものでは代用できないんだというのが意外な発見でした。あのアイスを使わなければ出せなかった。

稲倉　今回録ったデータは、大事に残しておかないといけないですね。また何かの作品でアイスを食べる場面が出てきたときのために(笑)。



瀬田幸弘
YUKIHIRO SETA

シニアサウンドエディター

自分だけが知っている本作の秘密

開発中は、ワンダーランドにある迷路の庭が、巨大な立体迷路になっていました。これがものすごく複雑な構造で、出現するハートレスの確認作業をするときは、1日中迷路を歩かされて大変でしたね。



須賀麻子
ASAKO SUGA

ダイアログエディター

自分だけが知っている本作の秘密

登場人物のひとことボイスには何回も録り直したものが多いんですが、デミックスのボイスで、スタジオ中が大爆笑して一発OKになったものがあります。1ヵ所でだけ使われているので探してみてください。

CHAPTER 4

シナリオ&ミッション



SCENARIO & MISSION



さまざまなミッションを 3つの遊びかたで楽しもう！

ゲーム中で挑戦することになるミッションには、3種類の異なった遊びかたが用意されている。それぞれの特色や攻略のコツを覚えて、ミッションを遊び尽くそう。

各ワールドで任務をこなす ノーマルミッション

くわしくは ➡ P.142

本作のメインとなるストーリーモードは、ロクサスが機関に入ってからの日数で区切られており、1日にひとつずつ、機関から与えられた任務をロクサスがクリアすることで物語が進行する。そのときにこなす任務がノーマルミッションで、基本的には右の写真のような流れで進めていくことになるのだ。



➡ノーマルミッションで操作するのは、本作の主人公ロクサス。彼が機関で過ごす日々の様子が、各ミッションを通じて描かれる。



⬅キャンプメニューの「ホログラムミッション」では、同じミッションに何度も挑戦可能。

◆ノーマルミッションの進めかた

❶ミッションを受領する



⬅サイクスに話しかけて、機関から与えられた任務を受領すれば、ミッションがはじまる。

❷ノルマ達成を目指して行動する



➡ミッションの目的に応じて行動し、下画面に表示されたミッションゲージをためていこう。

❸闇の回廊から帰還する



⬆ミッションゲージをノルマラインまでためたあと、闇の回廊から帰還すればクリアだ。





高評価を得てトライアルシンボルを手に入れろ

トライアルミッション

くわしくは ➡ P.149

トライアルミッションとは、ノーマルミッションで試練の証や試練皆伝の証を入手すると、キャンプメニューの「ホログラムミッション」で選べるようになるミッションのこと。クリアの条件をはじめ、おおまかな内容はノーマルミッションと同じだが、各ミッションにさまざまな制約や評価基準が設定されており、高い評価を得ればトライアルシンボルを入手できるのが特徴だ。

挑戦したいミッションの
試練の証を入手後、
キャンプメニューで
「ホログラムミッション」
を選ぶ





⬅大半のミッションでは、ロクサスがアビリティを使いこなせないと、高評価を得にくい。



➡トライアルシンボルを集めた数に応じて、ショップでさまざまな景品がもらえる。



ワイヤレス通信でほかのプレイヤーと競い合おう

ミッションモード

くわしくは ➡ P.183

ミッションを最大4人でのマルチプレイで遊ぶためのモード。ノーマルミッションで共闘の証を入手したミッションのいずれかを舞台に、クリアを目指しつつもミッションポイントと呼ばれる得点をかせいでいく。ふたり以上で遊んだ場合は、クリア時にもっとも得点が高かったプレイヤーがミッションクラウンを入手でき、それを集めればショップで貴重な景品がもらえるのだ。

挑戦したいミッションの
共闘の証を入手後、
タイトル画面で
「ミッションモード」を選ぶ





⬅操作キャラクターは機関のメンバー＋αで、最終的には19人から選択可能に(→P.183)。



➡ミッションポイントは、ミッションプライズを拾ったり敵を倒したりすると増える。

ミッション攻略アドバイス
～ノーマルミッション編～

ADVICE 1 ミッションを選ぶときは報酬ゲージに注目

受領できるミッションを複数から選べる場合は、ミッションセレクト画面の下画面に報酬ゲージと報酬倍率が表示され、ミッションクリア時にもらえる報酬の数が、報酬ゲージの量に応じて増える(→P.143)。各ミッションの報酬ゲージの増加量を考えながら、受領するミッションの順番を変えれば、下記のように報酬倍率を効率よく上げることが可能。また、目当ての報酬がもらえるミッションをあとまわしにすることで報酬の数を増やしたりもできるので、うまく利用しよう。

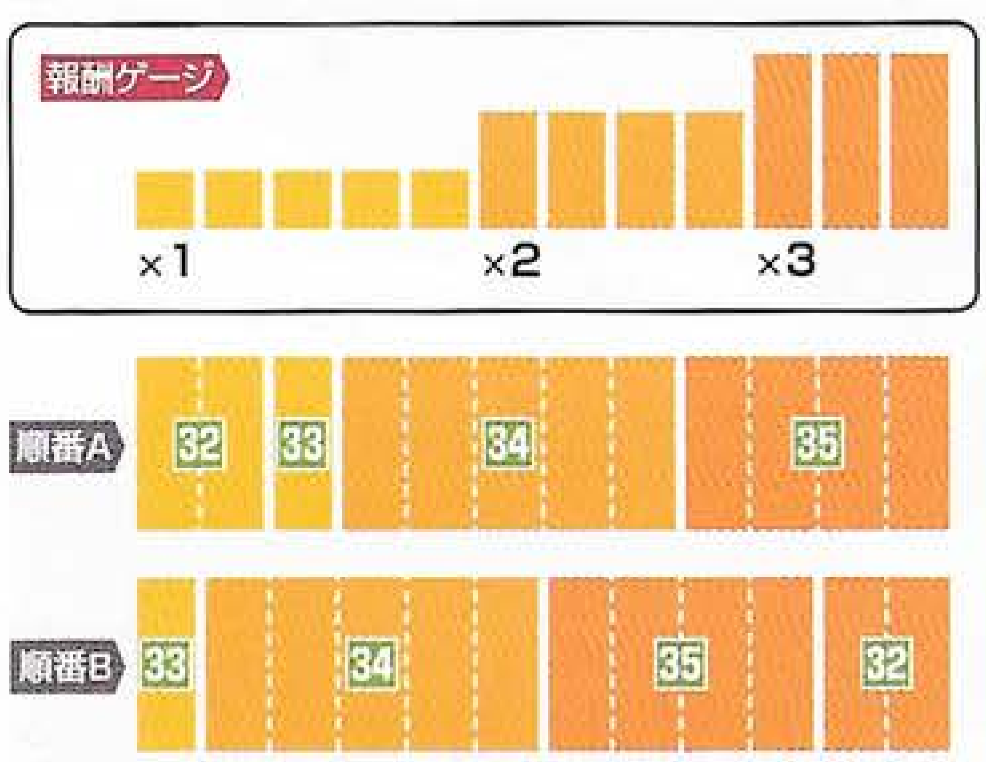


←報酬ゲージの増加量は、ミッションを選択するときにカーソルを合わせれば確認できる。

ミッションクリア時の報酬の数の増えかた

例 DAY 97～100の場合

32 謎の大型ハートレスを討伐せよ	報酬ゲージ	+2
33 ツボを破壊せよ	報酬ゲージ	+1
34 エアリアルマスターを討伐せよ	報酬ゲージ	+5
35 ハートを回収せよ	報酬ゲージ	+4



順番Aのようにミッション番号順にクリアした場合、3番目の34をクリアするまで報酬倍率が2倍にならないが、順番Bのようにクリアしていけば、2番目のミッションから報酬の個数を増やせる。

ADVICE 2 ロビーでは機関員たちと話しておく

闇と光を紡ぐ庭(ロビー)では、サイクスからミッションを受領する(→P.141)以外に、ほかのメンバーと話すことも可能。ときには、パネルがもらえたり、新たなミッションが追加されたりすることもあるので、日にちが変わった直後は、ロビーにいるメンバー全員と話すようにするといいだろう。



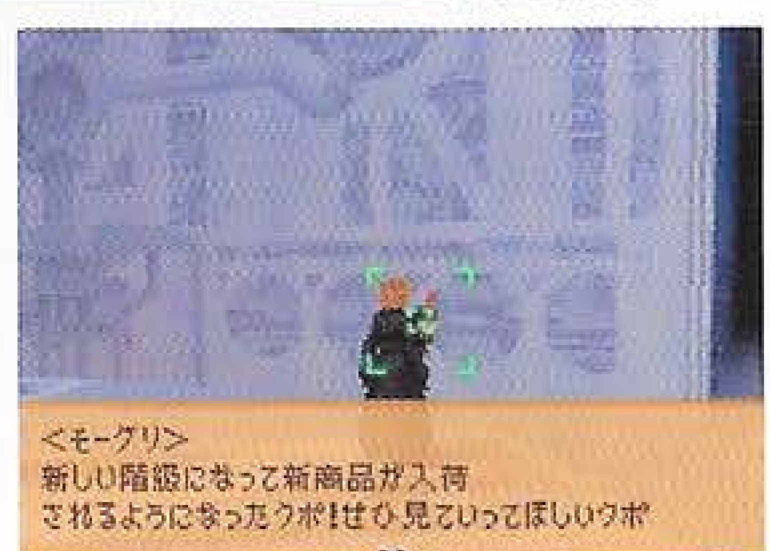
←ロビーにいるメンバーの顔ぶれは時期によって異なり、話の内容やもらえるものもちがう。

ADVICE 3 ショップを利用して便利なパネルを入手

ショップでは、ミッションの報酬やマップ内の宝箱の中身としては入手できないものもたくさん売られている。とくに、「パネル合成」で手に入るパネルには強力なものが多いので、合成素材を集めて積極的にショップを利用し、ロクサスを強化していきたい。



←「かう」の場合はハートポイントが、「パネル合成」の場合はマニーと合成素材が必要。



➡ロクサスの階級が上がると新商品が入荷される。忘れずに品ぞろえをチェックしておこう。



ADVICE 4 パネルはミッションの内容に応じて変える

パネルスロットにはかぎりがあり、手持ちのパネルが増えると、全部をセットすることは不可能になる。まずは、多くのミッションで役立つ『グライド』や『ハイジャンプ』などの移動系アビリティのパネルを優先的にセットし、それ以外のパネルはミッションの目的や戦うことになる敵に応じて変えていくのがオススメだ。パネルの入れかえはロビーでしか行なえないため、ミッション開始前にパネルスロットの内容を確認するのを忘れずに。



⬅魔法は多くの種類を少しずつ用意するよりも、よく使う魔法の使える回数やレベルを上げよう。

ADVICE 5 ミッションゲージは満タンにしてクリアしよう

どのミッションでも、ミッションゲージをノルマラインまでためれば、満タンでなくてもクリアできる状態になる(→P.145)。しかし、ミッションゲージを満タンまでためたほうが、クリア報酬を多くもらうことが可能。さらに、ミッションモードで選べるキャラクターにソラが追加されることにもつながるので(→P.183)、ミッションゲージはなるべく満タンまでためた状態でクリアしたい。



⬅ミッションゲージを満タンにしたミッションは、「CLEAR」の文字が黄色で表示される。



➡敵が強いなどの理由でゲージを満タンにできないなら、ロクサスを成長させて再挑戦しよう。

ADVICE 6 ときにはリタイアしてやり直すのも有効

ポーズをかけたときや、ゲームオーバーになったときに「リタイア」を選べば、その時点でミッションを中断し、ロビーにもどることができる。リタイアしてもペナルティはとくにないので、そのときセットしているパネルだと敵に勝てないと思った場合などには、リタイアしてロビーへもどり、パネルを変更してから再挑戦するといいだろう。



⬅レベルが低い場合は、ホログラムミッションで経験値をかせいでLVアップのパネルを入手しよう。

ADVICE 7 バックパックがいっぱいになったときは？

ミッション中に拾ったものはバックパックに入れられ、バックパックがいっぱいになると、宝箱を開けたりプライズボックスを拾ったりできなくなってしまう(→P.146)。バックパックに空きを作りたければ、拾ったもののいずれかを使うか捨てるかすればいい。ただし、宝箱から入手したものを捨てると、「開けた宝箱の数」も減るので注意(捨てたものを拾い直せば、数字はもとにもどる)。



⬅バックパックのものを捨てるときは、「開けた宝箱の数」が減ったかどうか見ておこう。



➡いったんリタイアし、その時点で持っているものを獲得してからやり直すのも悪くない。

INDEX

ミッション攻略アドバイス ～トライアルミッション編～

ADVICE 1 ロクサスを十分に強くしてから挑もう

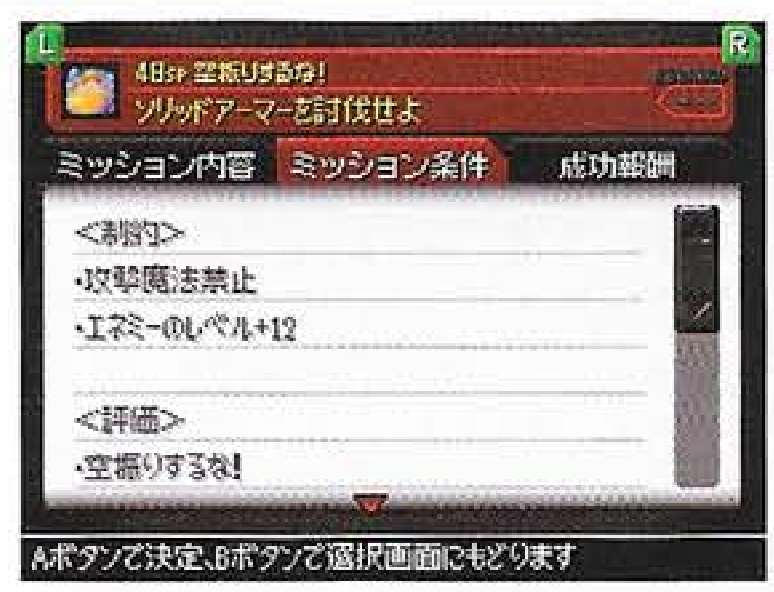
トライアルミッションでは、ノーマルミッションでのノルマ達成条件のほかに、「評価」と呼ばれる特殊な条件が各ミッションに設定されている(詳細は右ページを参照)。高い評価を得るには、ロクサスのレベルを十分に上げたり、強力なパネルをセットしたりすることが必要な場合もあるので、挑戦する前にロクサスをしっかり強化しておこう。



←武器はもちろん、移動系アビリティのパネルも適切なものを用意したい。

ADVICE 2 ミッションの制約に合わせてパネルを変更

トライアルミッションにはさまざまな「制約」が決められており、ノーマルミッションのときより敵のレベルが高かったり、使える魔法が限定されていたりする。セットしているパネルがムダになることもあるので、ミッション開始前に制約の内容を確認し、それに応じてパネルを変えるといい。



←各ミッションの制約は、ミッション詳細画面の「ミッション条件」の欄で確認できる。

制約ごとのパネルのセットのしかたのアドバイス

制約の種類	アドバイス
エネミーのレベル+○○	敵のレベルが高いぶん、ロクサスが受けるダメージも増える。強敵が出現するミッションでは、敵からの一撃が命取りになりかねないので、HP回復用の魔法やアイテムのパネルを多めにセットしたい
攻撃魔法禁止	ケアル系以外の魔法がいっさい使えないので、それらのパネルは別のパネルと入れかえてかまわない。また、空を飛ぶ敵が多いミッションでは、エレガントギアやレイジングギアなどの空中戦に強い武器パネルがあると便利
回復魔法禁止 回復アイテム禁止	どちらか一方の制約しかないなら、魔法とアイテムのうち、禁止されていないほうのパネルをセットすればOK。両方とも禁止されているなら、攻撃魔法を多めにセットし、遠くから敵を攻撃して倒すと安全だ
受けるダメージ○○%アップ 与えるダメージ○○%ダウン	ロクサスが十分に強ければ影響は小さめ。万全を期すなら、「受けるダメージ○○%アップ」の場合はHP回復用の魔法やアイテム、「与えるダメージ○○%ダウン」の場合はフィニッシュ技がすぐに出せる武器パネルを用意しよう
接地しているあいだHPが減少しつづける(※1)	空中にいればHPは減らないので、移動用にグライドのパネルはぜひほしい。攻撃手段としては、攻撃魔法をジャンプ中に使うか、空中でのコンボ数が多いエレガントギアやレイジングギアをセットして空中コンボを仕掛けるのが有効
つねにHPが減少しつづける(※1)	HP回復用の魔法やアイテムが禁止されていないなら、それらを大量にセットしたい。また、リレイズ③とリレイズアップⓁのパネルをセットして、万が一HPが尽きても復活できるようにしておくのがオススメだ
レベル制限○○まで	制限を超えたぶんのレベルは切り捨てられるため、LVアップのパネルを多くセットしすぎるとスロットのムダづかいになる。できるだけ制限ピッタリになるようにパネルの数を調整し、あまったスロットをほかのパネルにまわそう

※1……この制約によるダメージではHPはゼロにならない

ADVICE 3 高い評価を得ることを最優先に行動する

トライアルミッションでは、ミッションごとに評価基準が設定されており、クリア時にその基準を満たしていれば、トライアルシンボルが最大3個まで入手できる(→P.149)。シンボルの入手数を増やすには、ミッション中にどうすれば高い評価が得られるかを考えて行動することが重要。「ノルマラインを超えたあともミッションゲージをためる」「倒さなくてもいい敵を攻撃する」など、そのミッションでの評価と関係のない行動はひかえるようにしたい。以降のアドバイスを参考に、評価の内容に応じて効率よく立ちまわろう。

トライアルシンボルを3個獲得するためのアドバイス

最速クリアを目指せ!

評価対象 クリアまでの時間

アドバイス 最短ルートを進み、ミッションゲージがたまる行動だけを行なおう。倒す必要がある敵には、リミットブレイクや魔法で攻撃するほか、相手を凍結状態や吹き上げ状態にして、つぎに与えるダメージを増やす戦法が効果的だ。一方、通り道にいるだけの敵は基本的に無視すること。



⬅移動は『グライド』や『エアスライド』で行なうと速い。

機関の標章を回収するミッションの場合

アドバイス 機関の標章は、光の輪が表示された状態で取ったほうが、ミッションゲージをより多くためられる。最速で機関の標章を取っていけるルートを構築したら、光の輪が表示された状態でつねに取りつづけるようにして、集めるべき標章の数を最小限に抑えよう。高い位置にある標章をラクに取るためにも、『グライド』『ハイジャンプ』『エアスライド』のレベルはできるだけ上げておきたい。



⬅『グライド』で飛びまわりながら回収するのがオススメだ。

ダメージを受けるな!

評価対象 敵の攻撃やギミックによってダメージを受けた回数

アドバイス 相手の攻撃が届かない位置から魔法で攻めるのが安全。それが難しい場合は、バトルをできるだけ避けよう。倒す必要のある敵に対しては、相手の攻撃をかわしたり、『リフレクトガード』で防御したりしてから反撃するようにしたい。なお、炎上状態での追加ダメージは1回ずつカウントされるので、炎属性の攻撃を使う敵と戦う場合は注意。

空振りするな!

評価対象 『たたかう』を空振りした回数

アドバイス リミットブレイクおよび魔法は、敵に当たらなくても空振りに含まれない。また、1回の『たたかう』で攻撃を複数回出す技の場合、そのなかのいずれか一撃でも相手に当たれば、同じ技の残りの部分が当たらなかったとしても、空振りとしてはカウントされない。相手の動きが止まったスキに、それらの攻撃を仕掛けていこう。



⬆マップ内のものを調べるときは、『たたかう』コマンドが『しらべる』に変わっているのを確認してからボタンを押そう。

ハートポイントをかせげ！

評価対象 ハートポイントの入手量

アドバイス 基本的には、倒したときにハートポイントが得られるハートレスをミッション中にひととおり倒せば、トライアルシンボルを3個入手することができる。ただし、それらの敵をチェイン中に倒したときに得られるボーナスのポイントを含めなければ、ハートポイントがトライアルシンボル3個ぶんに足りなくなる可能性もあるので注意しよう。また、ミッションによっては、敵の出現場所まで移動するために、『グライド』や高レベルの『ハイジャンプ』が必要だ。

マニーをかせげ！

評価対象 マニーの入手量

アドバイス 出現する敵をひととおり倒してマニーを集めよう。ドローのパネルをセットしておけば、散らばったマニーを効率よく集められるので便利だ。

なるべくジャンプをするな！

評価対象 ジャンプした回数

アドバイス 目的地へ向かうためにジャンプする必要がある場所以外では、ジャンプをしないこと。高い位置の敵やシャドウブロックへ攻撃するときは、『ファイア』などの追尾能力を持つ魔法を使おう。なお、コンボ中にロクサスが自動的にジャンプしたぶんは、回数としてカウントされない。



←ジャンプの回数が少なくてすむ移動ルートを考えよう。



➡『ファイア』などの魔法なら高い位置もラクに攻撃できる。

攻撃回数を少なくせよ！

評価対象 『たたかう』を行なった回数

アドバイス リミットブレイクと魔法は攻撃回数にカウントされないので、敵と戦うときはそれらを使っていくといい。リミットブレイクを発動するには、Ⓐボタンを長押しする必要があるため、通常なら『たたかう』を1回空振りすることになるが、下の写真のように何らかの動作中に長押ししておけば、『たたかう』を空振りせずに発動できる。



←『リフレクトガード』などの動作中にⒶボタンを長押し。



←動作が終わると、そのままリミットブレイクが発動する。

ミッションゲージを上げろ！

評価対象 ミッションゲージをためた量

アドバイス ミッションゲージを満タンまでためれば、確実にトライアルシンボルを3個手に入れることが可能。なお、一部のミッションでは、倒すべき敵が段差の上に出現したり、壊すべきツボがかなり高い位置に置かれていたりする。そうした場合は、『グライド』で飛ぶか、『エアスライド』のあとにクライムギアやエレガントギアでの空中コンボで飛距離を伸ばすかして移動しよう。



←空中コンボの段数が多ければこれくらいの距離は渡れる。

ミッション攻略アドバイス ～ミッションモード編～

ADVICE 1 ミッション開始前に ミッションコンフィグの設定を決めておく

ミッションモードでは、キャンプメニューの「ミッションコンフィグ」で、ミッション中のルールを設定できる(→P.189)。設定によっては、プレイヤーがとるべき行動や有効な戦術が大きく変わる場合もあるので、どんな設定でミッションをはじめるのか、事前に参加者のあいだで決めておくといい。



←ミッションコンフィグの設定は、親機でのみ変更可能。設定が決まったら全員に伝えよう。



←「HP減少」を「地面」に設定した場合は、いかに空中に長くとどまるかがポイントとなる。



➡「失敗ダウン回数」が1回の場合は、他プレイヤーへの攻撃は厳禁だ。

とくに注意したいミッションコンフィグの設定

項目	可能な設定	アドバイス
攻撃魔法禁止 回復不可	●オン ●オフ	「攻撃魔法禁止」が「オン」ならケアル系以外の魔法が、「回復不可」が「オン」ならアイテムやケアル系の魔法が使えなくなる。使えないパネルを装備していても、パネルスロットがムダになるだけなので、ほかのパネルと入れかえよう
HP減少	●常に ●地面 ●オフ	「地面」の場合はキャラクターが地上にいるとHPが減っていくため、グライドのパネルはかならずセットしたい。エレガントギアなど、空中コンボの段数が多い武器も有効だ。「常に」の場合は、HPの回復手段を多めに用意するのを忘れずに
仲間攻撃	●大 ●小 ●オフ	「オフ」だと、ほかのキャラクターにこちらの攻撃が当たらなくなる。その場合は、「ダメージドロップ」や「ダウンドロップ」の設定に関係なく、ほかのキャラクターを攻撃してミッションプライズを奪う戦法が使えないので注意
ハンデポイント	●オン ●オフ	「オン」になっていると、キャラクターのレベル差に応じてミッションポイントが最初から加算される(→P.187)。自分のレベルがほかのキャラクターより高すぎる場合、相手をダウンさせてミッションプライズを奪わなければ逆転が難しい
ダメージドロップ	●必ず ●たまに ●オフ	「必ず」か「たまに」の場合は、キャラクターがダメージを受けたときに、手持ちのミッションポイントをプライズとして落とす。ポイントとしては多くないが、ほかのプレイヤーを攻撃することも戦術のひとつとして頭に入れておきたい
帰還時カウント	●30秒 ●120秒 ●無限	「30秒」か「120秒」の場合は、ミッションのノルマを達成してからその時間が過ぎるまでに闇の回廊へ入らなければ、ボーナス(→P.237)がもらえない。グライドやヘイストのパネルをセットして、移動能力を高めておこう
失敗ダウン回数	●5回 ●3回 ●1回	全プレイヤーのダウン回数の合計が設定された回数に達すると、その時点でミッションが失敗になってしまう。ほかのプレイヤーをダウンさせてミッションポイントを奪うときは、この回数を超えないようにすること
ダウンドロップ	●全部 ●半分 ●オフ	「全部」か「半分」の場合は、キャラクターがダウンしたときに手持ちのミッションポイントをプライズとして落とすので、上位のプレイヤーをダウンさせてミッションポイントを奪う戦法が有効(→P.237)

ADVICE 2 ミッションモードチュートリアルで基本を覚えよう

共闘の証の入手状況やロクサスの階級にかかわらず、はじめてひとりでミッションモードをプレイするときは、00【ミッションモードチュートリアル】に挑戦することになる。このミッションでは、ミッションモードの基本的なルールが学べるので、おおまかな流れをつかむといいだろう。



←このミッションに出現する敵は、物語の序盤に現れるものばかり。レベルもすべて1だ。

00 ミッションモードチュートリアル

ミッションモードの進めかたがわかる

トワイライトタウンを舞台にした練習用のミッションで、駅前広場にいるスカーレットタンゴを全滅させて闇の回廊にもどればクリアとなる。その途中では、ミッションモード特有の要素に関するチュートリアルが表示されるので、よく読んでおきたい。なお、このミッションでは参加しているプレイヤーの人数に関係なく、1位でクリアしてもミッションクラウンは手に入らない。

ミッション条件

ノルマ達成	スカーレットタンゴを5体倒す
ゲージ満タン達成	(上記と同じ)

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×1.00
マニー倍率	×1.00
基礎経験値	1.00

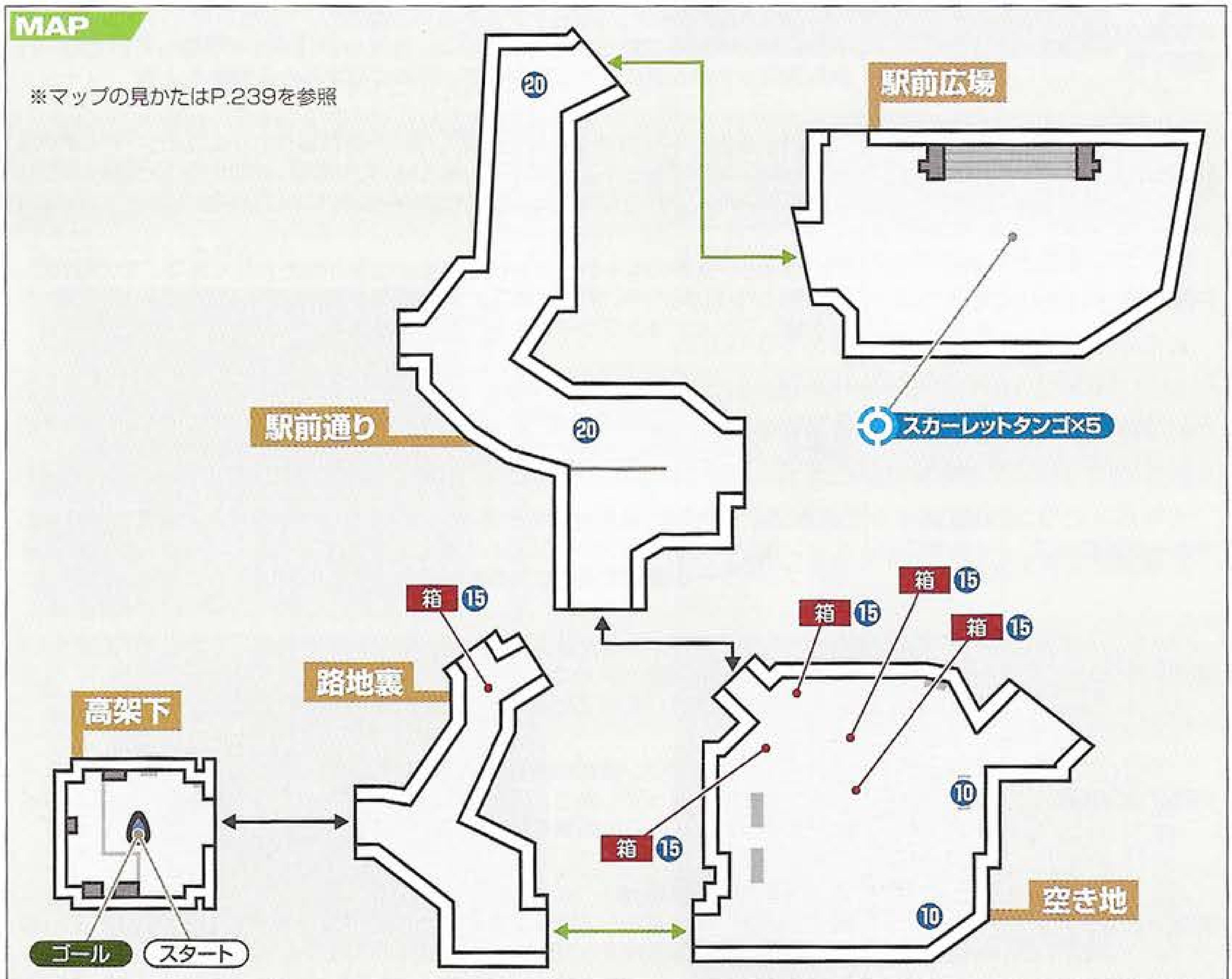
パートナー

—

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
シャドウ	1	ポーション	P.406
イエローオペラ	1	ムーンストーン	P.407
スカーレットタンゴ	1	燃え上がるかけら	P.407

MAP



ADVICE 3 ミッションポイントを効率よくかせごう

ミッションモードにおける各プレイヤーの最大の目的は、ミッションポイントをかせぐこと。ミッションポイントは右記の状況で獲得できるので覚えておこう。もっとも狙う機会が多いのは「敵にトドメを刺す」だが、基本的にはそれ以外の方法のほうが、一度に多くのポイントを得られるため(→P.187)、そちらを狙っていきたい。



⬅機関の標章を取ったり、シャドウブロックを破壊したりしたほうが、獲得ポイントは多め。



➡討伐対象になるような強敵の場合は、倒したときに大量のミッションプライズを落とす。

ミッションポイントの獲得方法 (入手量はP.187を参照)

- ミッションプライズを拾う
- シャドウブロックを壊す
- 機関の標章を取る
- 敵にトドメを刺す
- ミッション37の『パフォーマンス』でボールに攻撃を当てる
- ノルマ達成後、闇の回廊に入る
- ハンデポイントを得る

ミッションプライズの入手方法

- マップ内に落ちているものを拾う
- マップ内の箱やツボなどを壊したときに出現するものを拾う
- 敵を攻撃したり倒したりしたときに出現するものを拾う
- ほかのキャラクターを攻撃するかダウンさせるかしたときに出現するものを拾う
- ミッション77で地図に印のある場所を掘ったときに出現するものを拾う(→P.374)
- 『フィルのトレーニング』でタルを壊したり敵を倒したりする(自動的に入手)

ADVICE 4 ほかのキャラクターを邪魔するのも手

ほかのキャラクターを攻撃したりダウンさせたりすると、そのキャラクターが持っていたミッションポイントをプライズとして落とさせることができる。とくに、ダウンさせたときは手持ちのポイントの全部または半分を落とすため、それらを拾えば一発逆転も可能となるのだ。ミッションコンフィグで「ダメージドロップ」や「ダウンドロップ」が「オフ」以外のとき、および「失敗ダウン回数」が「1回」以外のときに狙ってみよう。



⬅相手がダウンしている時間は長くない。ミッションプライズを落とさせたら早めに拾おう。

ADVICE 5 ノルマを達成したら急いで闇の回廊へ

ミッションのノルマを達成してから闇の回廊に入ると、ボーナスのミッションポイントがもらえる。もどる順が早いほど多くもらえるので、ノルマを達成したら急いで闇の回廊へもどったほうがいいだろう。ただし、帰り道にミッションプライズが入ったタルやツボなどが残っていた場合、それらを壊したほうが、一番に闇の回廊へ入るよりもミッションポイントをかせげるときもある。状況に合わせて柔軟に対応していきたい。

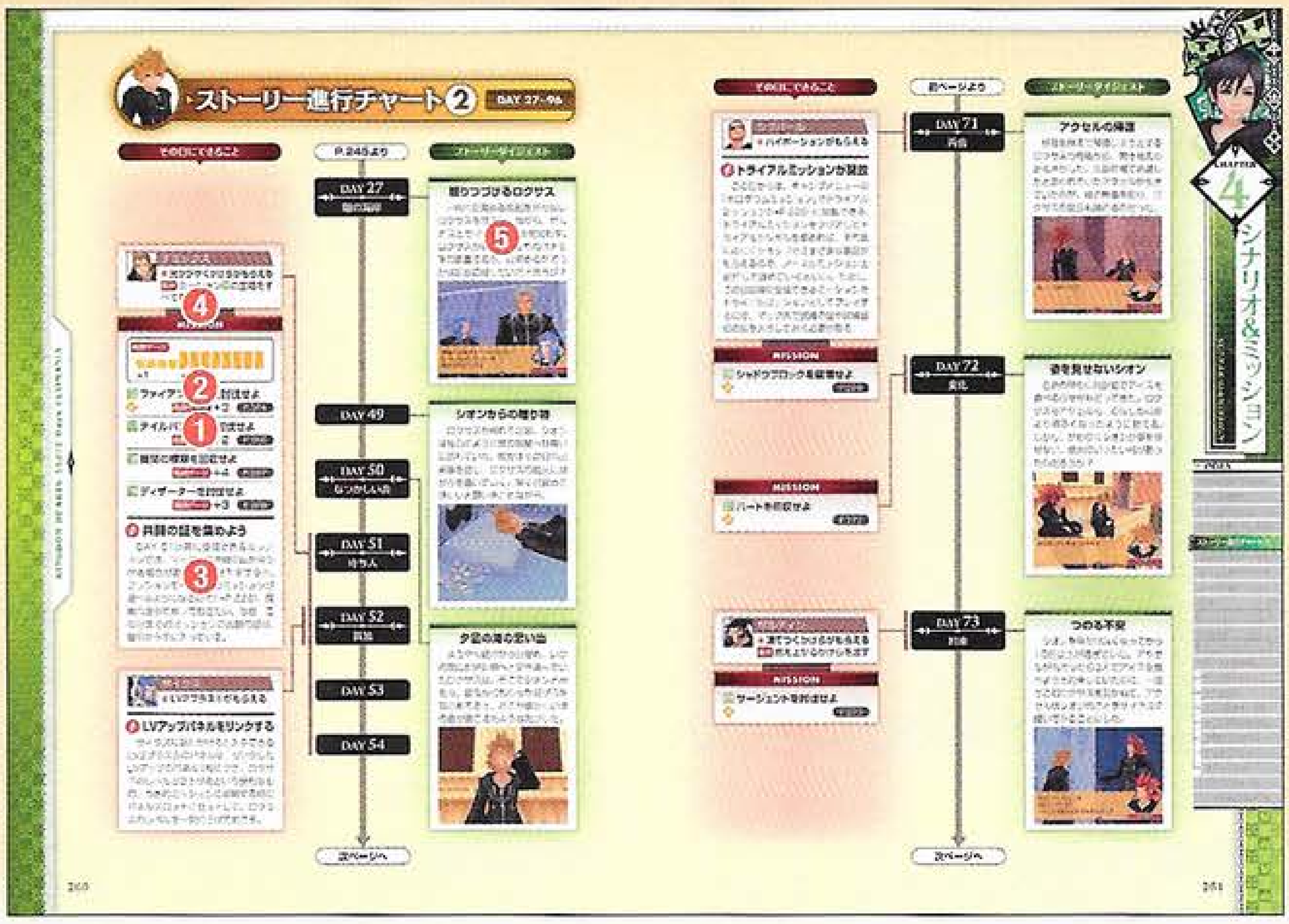


⬅闇の回廊までもどったときのボーナスは、1位が20、2位が10、3位が5(4位はゼロ)。

ミッション攻略ページの見かた

以降のページでは、物語の流れと各ミッションの情報を紹介していく。ストーリーモードだけでなく、トライアルミッションやミッションモードに挑むときにも役立ててほしい。

▶ストーリー進行チャート



▶ミッション攻略





❶**ミッション**……サイクスから受領できるミッションの番号と名前。クリアしたときに報酬ゲージが増える場合は、ゲージの増加量を記載している。◆は物語を進めるためにクリアする必要があることを、追加は闇と光を紡ぐ庭(以下、ロビー)で、条件を満たして機関のメンバーと話すと受領可能になることを示す。
❷**報酬ゲージ**……その期間の報酬ゲージの形(→P.230)。
❸**アドバイス**……ミッションを受けるさいの注意点や、ロビーでやっておきたいこと。
❹**メンバーとの会話で起きること**……ロビーで機関のメンバーと話したときに起きること。何らかの条件を満たしておく必要がある場合は、その内容を記載している。
❺**ストーリーダイジェスト**……存在しなかった城やトワイライトタウンの時計塔などで起こるその日の出来事を紹介。
❻**日にち**……ミッションをサイクスから受領できる日にち。◆は、物語を進めるためにそのミッションをクリアする必要があることを示す。右側に「発生条件」が書かれたミッションは、その条件を満たさないとサイクスから受領できない(日にちが進めば、ホログラムミッションで挑戦可能)。
❼**ミッションの舞台となるワールド**
❽**証**……そのミッションの、3種類の証が手に入るかどうか。左から、試練の証、試練皆伝の証、共闘の証で、明るくなっているものは入手可能。なお、ミッション19までの試練の証と試練皆伝の証はDAY 71で自動的に手に入るほか、ミッション14までの共闘の証は最初から持っており、ミッション中には入手できない。
❾**宝箱の数**……そのミッションで開けられる宝箱の個数。敵が出現する宝箱は、数に含まれない。
❿**必要な階級**……ミッションモードでそのミッションにエントリーするために必要となる階級。「なし」は階級が必要ないことを、「——」はそのミッションがミッションモードで挑戦できないことを示す。
⓫**ミッションの番号と名前**
⓬**解説**……そのミッションの進めかたや、知っておくと便利なことの解説。進めかたの手順が複雑な場合は、チャート形式にまとめている。
⓭**ミッション条件**……そのミッションのノルマを達成する条件と、ミッションゲージを満タンにする条件。【ハートを回収せよ】のミッションの場合、集めるべきハートポイントの量には、チェインによるボーナスは含まれない。
⓮**ミッションデータ**……そのミッションで得られるハートポイントやマニーの倍率と、敵を倒したときに得られる経験値の基礎値。実際に得られる経験値は、この基礎値に敵ごとの補正倍率(→P.406〜449)をかけたものになる。
⓯**パートナー**……そのミッションに同行するパートナーの名前とレベル。パートナーの能力については、P.175を参照。
⓰**成功報酬**……そのミッションをクリアすると入手できる報酬。クリア報酬は1種類につき1回のみ、ランダム報酬はミッションをクリアするたびに何回でも入手できる可能性がある。クリア報酬のうち、文字が赤いものはミッションゲージ満タンでクリアしたときのみ入手可能。ランダム報酬は、「なし」を含む複数の候補のなかから最大3つを入手可能で、( )内の確率をもとに、どれを得られるかの判定が3回行なわれる。
⓱**出現するエネミー**……そのミッションで出現する敵の名前、レベル、落とすことがあるプライズボックスの中身(「——」の場合は落とさない)。◎は、その敵を倒すのがミッションの目的であることを示す。
⓲**トライアルミッション**……トライアルミッションについての解説。✿は通常のトライアルミッション、✿SPはトライアルミッションSPであることを示す。
⓳**制約**……そのトライアルミッションに挑戦するときの、特殊なルール(→P.232)。
⓴**評価**……トライアルシンボルを獲得するために満たす必要がある条件(→P.233)。
㉑**ミッションモードでのちがい**……ミッションモードでそのミッションに挑戦したときの、ノーマルミッションとのおもなちがい。出現する敵の種類や数は、多くのミッションでちがいがあるため、基本的に除外している。
㉒**マップ**……そのミッションで移動できる場所のマップ。マップ内の記号の意味は下記のとおり。

マップ内の記号の意味

記号	意味	記号	意味
地下連絡通路	マップの名前	◎サーヴィランス	討伐対象の敵
スタート	ミッションの開始地点	♥	ハートを回収するミッションにおいて、ハートポイントが得られる敵
ゴール	ミッションの終了地点	●(紫)	シャドウブロック
💧	闇の回廊	●(緑)	機関の標章
⟷	通常の出入口	✓ ✓ ✓	調べると調査の段階が進む場所(✓は第1段階、✓は第2段階、✓は第3段階で調べられる)
⟷(緑)	ミッションモードでギャザリングゲート(→P.184)になる出入口	✓ ✓ ✓(白抜き)	調べても調査の段階が進まない場所(✓は第1段階、✓は第2段階、✓は第3段階で調べられる)
•→	一方通行の出入口	ツボ	壊す必要があるツボ
→Ⓐ	マップのつながり。同じ記号の場所へ移動できる	■	トライアルミッションの評価に関係する敵が出現する場所
⇠▯⇢	下層が通行可能であることを示す	❺(青)	かならず出現するミッションプライズ(ミッションモードのみ)。数字はポイントを表す
宝箱	宝箱	❺(赤)	ランダムで出現するミッションプライズ(ミッションモードのみ)。数字はポイントを表す
✿	試練の証	箱 ❺	壊すとミッションプライズが出る設置物(ミッションモードのみ)。右側の数字はポイントの合計を表す
✿SP	試練皆伝の証		
✿	共闘の証		
操作パネル	仕掛け		

※宝箱、敵、試練の証などについている★は、そのミッションにはじめて挑んだ時点では、基本的にその場所へたどり着けないことを示す

ミッションINDEX

DAY	ミッション	ワールド	パートナー	証の有無			宝箱の数	掲載ページ
				試練	試練皆伝	共闘		
——	00 ミッションモードチュートリアル	トワイライトタウン	——	—	—	—	0	P.236
8	◆ 01 任務の基本を習得せよ	トワイライトタウン	アクセル	—	—	—	1	P.246
9	◆ 02 通常攻撃の基本を習得せよ	トワイライトタウン	マールーシャ	—	—	—	0	P.246
10	◆ 03 任務達成について学習せよ	トワイライトタウン	ゼクシオン	—	—	—	1	P.247
11	◆ 04 魔法の基本を習得せよ	トワイライトタウン	ラクシーヌ	—	—	—	3	P.247
12	◆ 05 調査の基本を習得せよ	トワイライトタウン	ヴィクセン	—	—	—	1	P.248
13	◆ 06 リミットブレイクを学習せよ	トワイライトタウン	レクセウス	—	—	—	0	P.249
14	◆ 07 ハートを回収せよ	トワイライトタウン	アクセル	●	—	●	3	P.250
15~17	◆ 08 サーヴィランスを討伐せよ	トワイライトタウン	ラクシーヌ	●	—	●	2	P.251
	09 ハートを回収せよ	トワイライトタウン	マールーシャ	●	—	●	7	P.252
	10 バトル耐久訓練で生き残れ	存在しなかった城	——	●	—	●	0	P.253
22	◆ 11 ガーディアンを討伐せよ	トワイライトタウン	アクセル	●	●	●	5	P.254
23	◆ 12 ポイズンプラントを討伐せよ	トワイライトタウン	シオン	—	—	●	2	P.256
24	◆ 13 ディザーターを討伐せよ	トワイライトタウン	シオン	●	—	●	1	P.257
25	◆ 14 ダークサイドを討伐せよ	トワイライトタウン	シオン	●	●	●	5	P.258
26	◆ 15 新たなワールドを調査せよ	アグラバー	シグバール	—	—	—	5	P.259
51~54	◆ 16 ファイアプラントを討伐せよ	アグラバー	——	●	—	●	5	P.264
	17 テイルバンカーを討伐せよ	トワイライトタウン	——	●	●	●	2	P.266
	18 機関の標章を回収せよ	アグラバー	——	●	—	●	4	P.267
	19 ディザーターを討伐せよ	アグラバー	——	●	—	●	3	P.268
71	◆ 20 シャドウブロックを破壊せよ	トワイライトタウン	——	●	—	●	2	P.270
72	◆ 21 ハートを回収せよ	アグラバー	アクセル	●	—	●	8	P.272
73	◆ 22 サージェントを討伐せよ	ビーストキャッスル	——	●	—	●	5	P.275
74	◆ 23 シオンを捜索せよ	トワイライトタウン	アクセル	—	—	—	7	P.276
75~79	◆ 24 砂漠の中の洞窟を調査せよ	アグラバー	シオン	—	—	●	8	P.278
	25 機関の標章を回収せよ	トワイライトタウン	シオン	●	—	●	2	P.280
	26 シャドウブロックを破壊せよ	アグラバー	シオン	●	—	●	6	P.282
	◆ 27 ビーストキャッスルを調査せよ	ビーストキャッスル	シオン	—	—	—	6	P.284
	追加 28 ハートを回収せよ	ビーストキャッスル	シオン	●	—	●	6	P.286
94	◆ 29 ネオシャドウを討伐せよ	ビーストキャッスル	シオン	●	—	●	7	P.288
95	◆ 30 ハートを回収せよ	アグラバー	シオン	●	—	●	6	P.290
96	◆ 31 マッドブルを討伐せよ	ビーストキャッスル	シオン	●	●	●	7	P.292
97~100	◆ 32 謎の大型ハートレスを討伐せよ	アグラバー	——	●	●	●	8	P.298
	33 ツボを破壊せよ	存在しなかった城	——	●	—	●	0	P.300
	34 エアリアルマスターを討伐せよ	アグラバー	デミックス	●	—	●	8	P.301
	追加 35 ハートを回収せよ	ビーストキャッスル	——	●	—	●	6	P.302
117	◆ 36 新たなワールドを調査せよ	オリンポスコロシアム	シグバール	—	—	—	2	P.303
118	◆ 37 休暇	トワイライトタウン	——	—	—	●	0	P.305
119~122	◆ 38 城の主について調査せよ	ビーストキャッスル	ザルディン	—	—	—	6	P.306
	◆ 39 ハートを回収せよ	オリンポスコロシアム	——	●	—	●	3	P.308
	40 ディザーターを討伐せよ	オリンポスコロシアム	——	●	—	●	3	P.309
	追加 41 モーニングスターを討伐せよ	オリンポスコロシアム	シグバール	●	●	●	3	P.310
149	◆ 42 ハートを回収せよ	ハロウィンタウン	——	●	—	●	3	P.311
150	◆ 43 大型ハートレスを討伐せよ	ビーストキャッスル	ザルディン	●	—	●	4	P.312
151	◆ 44 アヴァランチを討伐せよ	トワイライトタウン	シオン	●	—	●	2	P.314

※◆……物語を進めるためにクリアする必要があることを示す

DAY	ミッション	ワールド	パートナー	証の有無 試練	証の有無 試練皆伝	証の有無 共闘	宝箱の数	掲載ページ
152~156	45 ハートを回収せよ	ハロウィンタウン	——	—	—	●	4	P.316
	46 ハートを回収せよ	オリンポスコロシアム	デミックス	—	—	●	3	P.317
	47 ハートを回収せよ	ワンダーランド	——	—	—	●	3	P.318
	48 ソリッドアーマーを討伐せよ	アグラバー	ザルディン	●	●	●	8	P.320
153~156	追加 49 ハートを回収せよ	ビーストキャッスル	シグバール	—	—	●	8	P.322
171	50 謎の大型ハートレスを討伐せよ	ビーストキャッスル	——	●	●	●	4	P.324
172	51 ピンクコンチェルトを討伐せよ	ワンダーランド	ルクソード	—	—	●	8	P.326
173~176	52 ハートを回収せよ	ハロウィンタウン	——	—	—	●	8	P.328
	53 ウェイブクレストを討伐せよ	ネバーランド	——	—	—	●	0	P.330
	追加 54 デュアルブレードを討伐せよ	ハロウィンタウン	デミックス	●	●	●	2	P.331
	55 機関の標章を回収せよ	ワンダーランド	ルクソード	●	—	●	5	P.332
193	56 2体の大型ハートレスを討伐せよ	トワイライトタウン	アクセル&シオン	●	—	●	4	P.334
194~197	57 コマンダーを討伐せよ	ワンダーランド	ルクソード	●	—	●	7	P.340
	58 フライングアーツを討伐せよ	ネバーランド	アクセル	●	—	●	0	P.342
	追加 59 光かがやくかけらを収集せよ	トワイライトタウン	——	●	—	●	3	P.343
	60 アヴァランチを討伐せよ	ネバーランド	——	●	●	●	2	P.344
224	61 謎の大型ハートレスを討伐せよ	オリンポスコロシアム	デミックス	●	●	●	3	P.346
225~227	62 キャリーゴーストを討伐せよ	ハロウィンタウン	——	●	—	●	8	P.348
	追加 63 シャドウブロックを破壊せよ	ワンダーランド	シオン	●	—	●	7	P.350
	追加 64 エメラルドセレナーデを討伐せよ	ネバーランド	アクセル	—	—	●	2	P.352
255	65 ネクストシャドウを討伐せよ	ワンダーランド	ルクソード	—	—	●	8	P.354
256~258	66 街の異変を調査、解決せよ	ハロウィンタウン	——	●	●	●	8	P.356
	67 エメラルドセレナーデを討伐せよ	ワンダーランド	シグバール	—	—	●	7	P.358
	68 ハートを回収せよ	アグラバー	——	—	—	●	8	P.359
277~280	69 謎の大型ハートレスを討伐せよ	ワンダーランド	——	●	●	●	3	P.360
	70 ディザーターを討伐せよ	ビーストキャッスル	アクセル	●	—	●	1	P.361
	追加 71 バトル耐久訓練で生き残れ	存在しなかった城	——	●	—	●	0	P.362
	72 ハートを回収せよ	ハロウィンタウン	ルクソード	●	—	●	1	P.363
296	73 大会のハートレスを討伐せよ	オリンポスコロシアム	——	●	—	●	2	P.364
297	74 偽機関員を捜索せよ	トワイライトタウン	アクセル	●	—	—	3	P.366
298	75 偽機関員を討伐せよ	トワイライトタウン	——	●	—	—	3	P.367
299	76 シャドウブロックを破壊せよ	ネバーランド	——	●	—	●	2	P.368
300	77 テイルミラージュを討伐せよ	ネバーランド	——	●	—	●	0	P.374
301~304	78 ハートレスを探し出し、討伐せよ	ネバーランド	——	●	●	●	0	P.376
	79 大型ハートレスを討伐せよ	ハロウィンタウン	シグバール	●	—	●	4	P.378
	追加 80 ツボを破壊せよ	ビーストキャッスル	——	●	—	●	0	P.380
	81 エメラルドセレナーデを討伐せよ	ワンダーランド	——	●	—	●	6	P.381
321	82 スパイククローラーを討伐せよ	アグラバー	シオン	—	—	●	8	P.382
322~326	83 ザルディンを捜索せよ	ビーストキャッスル	——	—	—	—	8	P.384
	追加 84 バーニングボールを討伐せよ	オリンポスコロシアム	シグバール	●	●	●	1	P.386
	85 ハートを回収せよ	ワンダーランド	——	●	—	●	4	P.388
	86 機関の標章を回収せよ	ネバーランド	ルクソード	●	—	●	1	P.390
	追加 87 ウインドストームを討伐せよ	ハロウィンタウン	——	●	●	●	5	P.391
352	88 大型ハートレスを討伐せよ	ハロウィンタウン	——	—	—	●	1	P.392
353	89 6体の大型ハートレスを討伐せよ	トワイライトタウン	——	●	●	●	8	P.393
354	90 装置を設置せよ	アグラバー	——	●	—	●	5	P.395
355	91 脱出	存在しなかった城	——	●	●	●	2	P.396
357	92 シオン	トワイライトタウン	——	●	●	●	0	P.398
358	93 願い	存在しなかった城	——	●	●	●	0	P.399

※追加……闇と光を紡ぐ庭(ロビー)で、条件を満たして機関のメンバーと話すと受領可能になることを示す



ストーリー進行チャート❶ DAY 7~26

その日にできること / **START** / **ストーリーダイジェスト**

DAY 255
夕陽が赤い理由

友だちを待ちながら

「今日で255日目か」――トワイライトタウンの時計塔で、夕陽を見ながらアイスを食べていたロクサスは、自分が機関に入ってからのことを思い出していた。あの子がくるのを待ちつつ……。



DAY 7
14番目

アクセルに話しかけよう

ロビーには機関のメンバーたちが何人かいて、話しかければさまざまな話が聞ける。この日はアクセルから、メンバー全員が円卓に集まるという話を聞くことができ、「…ああ」の選択肢を選べば、物語が進むのだ。

新たな仲間

機関のメンバー全員がそろった円卓の部屋に、黒いコートを着た小柄な人物が入ってくる。「14番目だ」――ゼムナスに紹介されたこの新メンバーに、ロクサスはただならぬものを感じていた。



DAY 8
ごほうび

MISSION
01 任務の基本を習得せよ
P.246

はじめての任務

この日から任務に出ることになったロクサスは、任務終了後、同行したアクセルからごほうびだと言われてアイスをもらう。とはいえ、ロクサスにはごほうびとは何なのか、よくわからなかった。



DAY 9
心無きもの

MISSION
02 通常攻撃の基本を習得せよ
P.246

DAY 10
存在しないもの

MISSION
03 任務達成について学習せよ
P.247

次ページへ



CHAPTER 4

シナリオ&ミッション

SCENARIO&MISSION

その日にできること

前ページより

ストーリーダイジェスト

DAY 11
キーブレード

MISSION

04 魔法の基本を習得せよ

P.247

パネルスロットに魔法をセット

DAY 11になると、キャンプメニューで「パネルスロット」が選べるようになる。ロクサスが魔法を使える状態のときにしか、ミッション04をサイクスから受領することができないので、サイクスに話しかける前に、ファイアのパネルをセットしておこう。

DAY 12
閉じられた世界

MISSION

05 調査の基本を習得せよ

P.248

L&Rボタンの役割変更が可能に

この日からは、LボタンとRボタンの操作タイプをキャンプメニューの「コンフィグ」で変更することができる(→P.153)。操作タイプには、タイプAとBの2種類があるので、自分が使いやすいほうを選ぶといい。

自分にしかできないこと

ロクサスはこれまで、自分でもよくわからぬままに機関の命令に従い戦ってきた。しかし、キーブレードを使って戦うことは自分にしかできないと知り、ロクサスは己の戦う意味を得る。





DAY 13
戦いの意味

MISSION

06 リミットブレイクを学習せよ

P.249

DAY 14
友だち



ラクシーヌ

● ポーションがもらえる

MISSION

07 ハートを回収せよ

P.250

ホログラムミッションが開放

クリアずみのミッションや、日付が進んで受領できなくなったミッションも、この日からはキャンプメニューの「ホログラムミッション」で再挑戦できるようになる。開けていなかった宝箱の中身を取りに行くときや、ミッションゲージを満タンにしてクリアしたいとき(→P.231)などに利用しよう。

新しい日課

任務を終えたロクサスは、アクセルから、またアイスを食べようと誘われる。「どうしてって……友だちだからさ」と笑うアクセル。任務しかなかったロクサスの生活が、変わろうとしていた。





次ページへ

INDEX

その日にできること

前ページより

ストーリーダイジェスト

DAY 15 任務



ゼクシオン
- オールキュアがもらえる



マールーシャ
- エーテルがもらえる

DAY 16

DAY 17

MISSION

- 08 サーヴィランスを討伐せよ P.251
- 09 ハートを回収せよ P.252
- 10 バトル耐久訓練で生き残れ P.253

DAY 22 残されたもの

MISSION

- 11 ガーディアンを討伐せよ P.254

「あたり」の棒

アクセルが忘却の城へ行くことになったため、明日からしばらく時計塔にこられないという。出発の準備でアクセルは先に帰り、ロクサスがひとりさびしくアイスを食べていると、アイスの棒に「あたり」の文字が……。





DAY 23 無言の同行者



デミックス
- 燃え上がるかけらがもらえる

MISSION

- 12 ポイズンプラントを討伐せよ P.256

ゼムナスからの“伝言”

忘却の城へ向かうアクセルに、サイクスはゼムナスからの伝言として、忘却の城にいる裏切り者を始末せよと伝える。一方ロクサスは、14番目のメンバーであるシオンとはじめて一緒に任務をこなすが、一度も話はしなかった。





次ページへ

その日にできること | 前ページより | ストーリーダイジェスト

DAY 24 声

MISSION

13 ディザーターを討伐せよ P.257

はじめての会話

この日もロクサスは、シオンと一緒に任務へ出かけることになった。任務のあと、これまでずっと無言だった彼女がロクサスに話しかけてくる。「ロクサスって呼んでいい？」「ああ」――それがシオンと交わした最初の会話だった。



DAY 25 ふたつの鍵

ザルディン
- ムーンストーンがもらえる

MISSION

14 ダークサイドを討伐せよ P.258

ロクサスからのごほうび

ダークサイドの討伐は、シオンの活躍で無事成功した。ロクサスはシオンを時計塔へ連れていき、ごほうびだと言ってアイスをごちそうしたあと、笑顔で彼女と約束を交わす。アクセルがもどってきたら3人でアイスを食べよう、と。



DAY 26 消滅

ザルディン
- ハイポーションがもらえる
- 条件 武器パネルをセットする

サイクス
- 階級「ノービス」を得る
- ショップが利用可能になる

ショップを利用しよう

サイクスに話しかければ、ロクサスに階級が与えられ、ロビーの入口近くにいるモーグリのショップが利用可能になる。ハートポイントやマニーを消費して、さまざまなパネルを買ったり、パネル同士を合成して新たなパネルを作り出したりできるので、こまめに利用しよう。なお、ショップの品ぞろえは、サイクスから新たな階級を与えられるたびに変わる。階級を得たら、一度はショップをのぞいてみるといい。

MISSION

15 新たなワールドを調査せよ P.259

倒れるロクサス

ロビーは、忘却の城へ行ったメンバーが消滅したというウワサでもちきりだった。まさかアクセルも――大きなショックを受けながらも任務へ向かうロクサス。しかし、帰還する直前、彼は突然意識を失ってしまう。



P.260へ



DAY 8



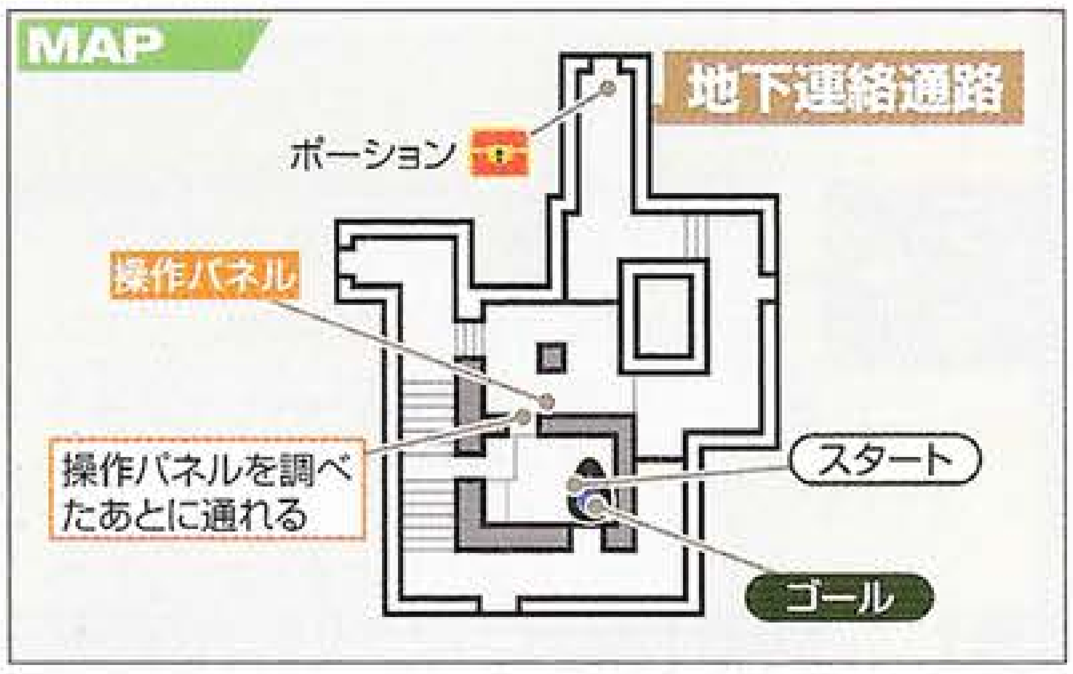
トワイライトタウン

1 ―

01 任務の基本を習得せよ

基本操作を確認しよう

地下連絡通路にある宝箱を開けさえすればノルマ達成となる。敵は出現しないので、ここでロクサスやカメラの操作を確認しておこう。闇の回廊へもどるときは、操作パネルを調べてシャッターを開けば、近道ができる。



ミッション条件

ノルマ達成	宝箱を開ける
ゲージ満タン達成	(上記と同じ)

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×1.00
マニー倍率	―
基礎経験値	―

パートナー



アクセル
(バトルには参加しない)

成功報酬

クリア報酬	―
ランダム報酬	ファイアレシピ(10%) 燃え上がるかけら(15%) ムーンストーン(15%) ポーション(40%)　なし(20%)

出現するエネミー

なし



DAY 9



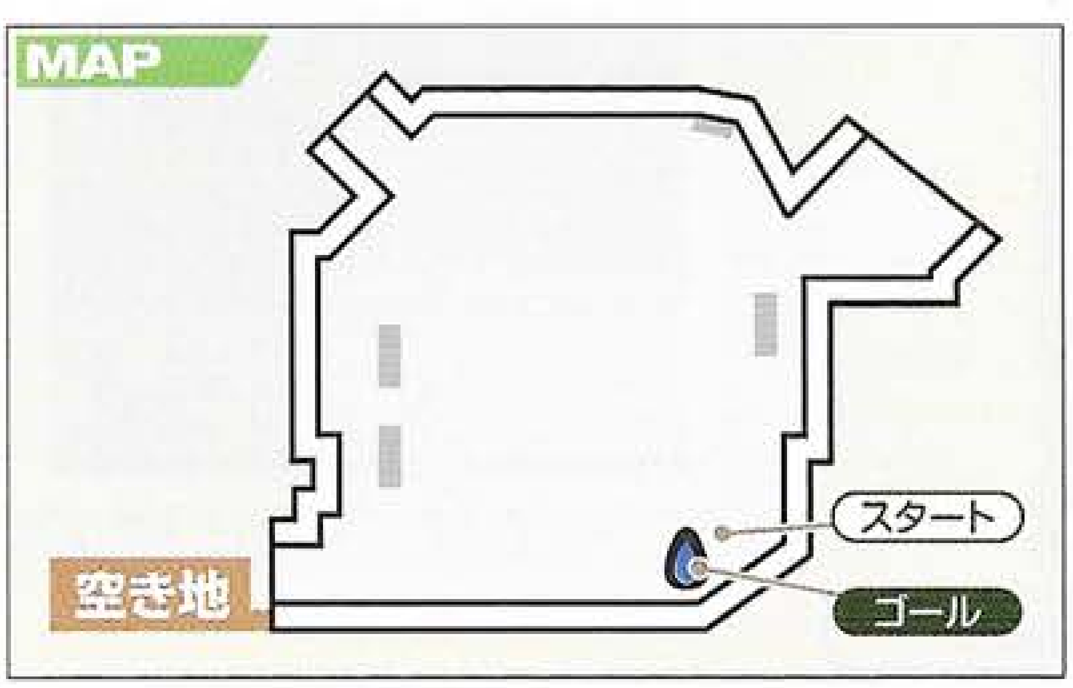
トワイライトタウン

0 ―

02 通常攻撃の基本を習得せよ

敵に近づいて攻撃すればいい

キーブレードを使ってハートレスを倒すミッション。マールーシャはロクサスと一緒に戦ってはくれないため、自力でノルマを達成する必要がある。とはいえ、敵はたいして強くないので、難なくこなせるはずだ。



ミッション条件

ノルマ達成	ハートポイントが得られる敵を全滅させる
ゲージ満タン達成	(上記と同じ)

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×1.05
マニー倍率	×3.15
基礎経験値	1.01

パートナー



マールーシャ
(バトルには参加しない)

成功報酬

クリア報酬	―
ランダム報酬	ファイアレシピ(10%) 燃え上がるかけら(15%) ムーンストーン(15%) ポーション(40%)　なし(20%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
シャドウ	1	ポーション	P.406
イエローオペラ	1	ムーンストーン	P.407





DAY 10

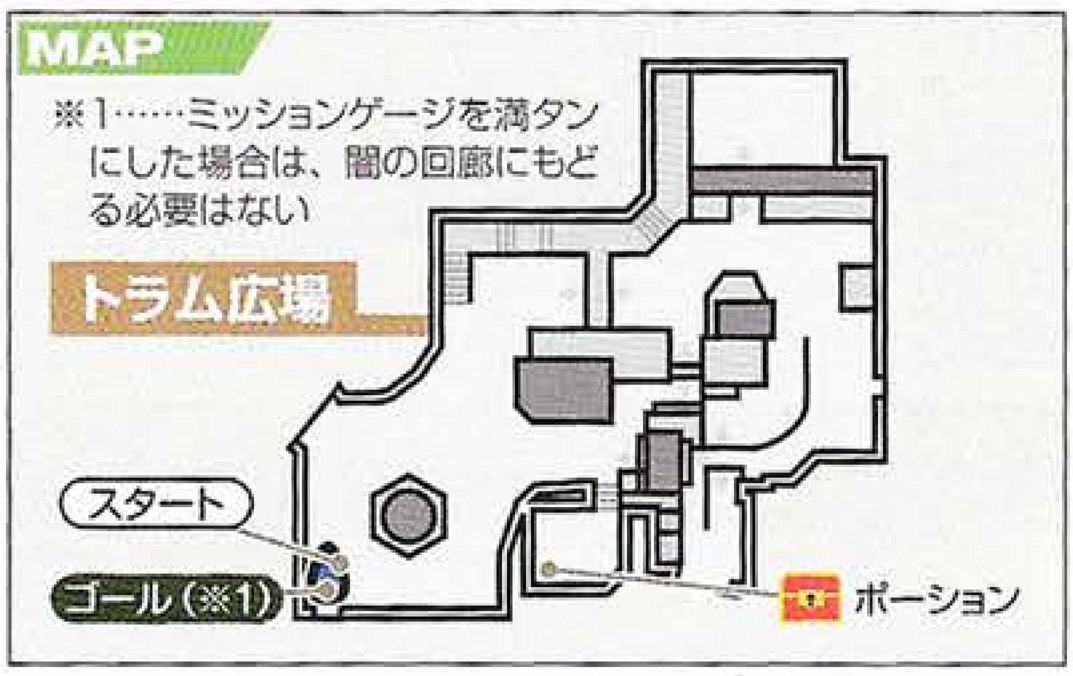
トワイライトタウン

1

03 任務達成について学習せよ

敵をすべて倒してゲージを満タンに

まずは下画面のナビマップを頼りに、最初から出現している敵を全滅させてノルマを達成しよう。この段階で帰還できるが、クリア報酬を増やすため、新たに現れる敵をすべて倒してミッションゲージを満タンにしたい。



ミッション条件

ノルマ達成	敵を7体倒す
ゲージ満タン達成	敵を13体倒す

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×1.10
マニー倍率	×3.30
基礎経験値	1.02

パートナー



ゼクシオン LV2

成功報酬

クリア報酬	ファイア / ファイア / ファイア
ランダム報酬	ファイアレシピ(10%) 燃え上がるかけら(15%) ムーンストーン(15%) ポーション(40%) なし(20%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
イエローオペラ	1	ムーンストーン	P.407
ウィードプラント	1	ポーション	P.409



DAY 11

発生条件 DAY 11に、魔法パネルをセットした状態でサイクスと話す

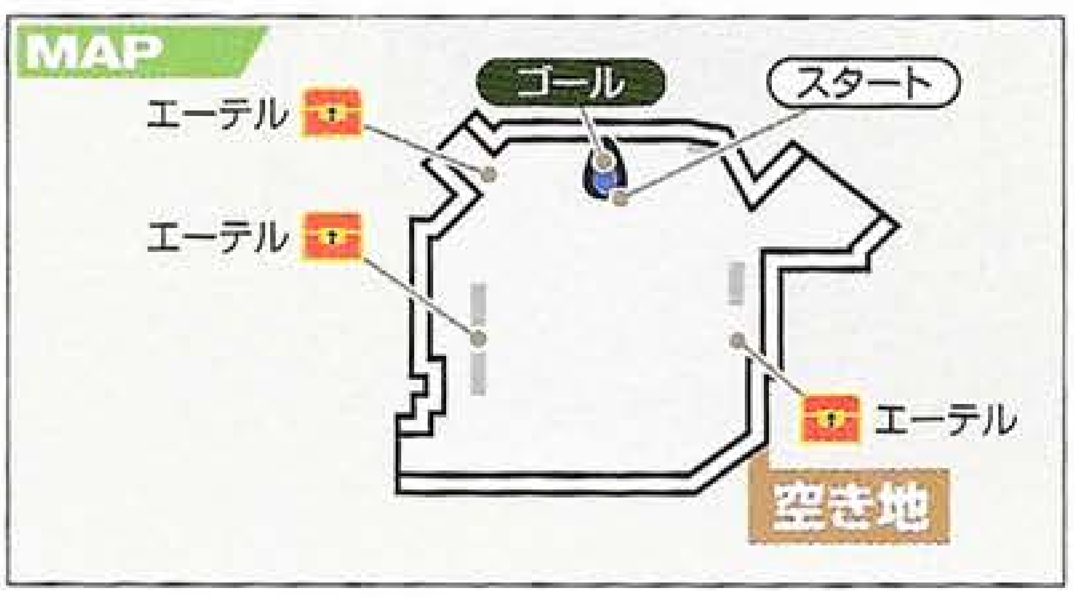
トワイライトタウン

3

04 魔法の基本を習得せよ

ファイアのパネルをセットして挑戦

最初はキーブレードでの攻撃ができないので、『ファイア』を使って敵を倒そう。1回目のバトルを終えたあとは『たたかう』が実行できるようになるため、わざわざエーテルで魔法の使用回数を回復しなくてもOKだ。なお、ラクシーヌはバトルには参加しない。



ミッション条件

ノルマ達成	敵を6体倒す
ゲージ満タン達成	(上記と同じ)

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×1.15
マニー倍率	×3.45
基礎経験値	1.03

パートナー



ラクシーヌ (バトルには参加しない)

成功報酬

クリア報酬	ライブラ / ポーション / エーテル
ランダム報酬	ファイアレシピ(10%) 燃え上がるかけら(15%) ムーンストーン(15%) ポーション(40%) なし(20%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
イエローオペラ	1	ムーンストーン	P.407
ウィードプラント	1	ポーション	P.409





DAY 12

トワイライトタウン



1 ——

05 調査の基本を習得せよ

マップをスミズミまで調べよう

このミッションはトラム広場内の気になる場所を調査するというもので、ノルマを達成するには特定の場所を調べればいい(下のチャートを参照)。調査はいくつかの段階にわかれていて、段階が進むと、調べられる場所が増えるのだ。敵が出現しているときは『しらべる』を実行できないので、調べる場所の近くに敵が現れた場合は先にそちらを全滅させよう。ちなみに、調査の合間には選択肢が出てくるが、どちらを選んでもミッションの進行に影響することはない。



⬅ロクサスの頭上に「?」マークが現れたら、調査ポイントが近くにあるということだ。

クリアまでの手順

第1段階

1 トラム広場
- マップ内の✔(赤)の3ヵ所を調べる

↓

第2段階

2 トラム広場
- マップ内の✔(青)の3ヵ所を調べる

ミッションノルマ達成

↓

第3段階

3 トラム広場
- マップ内の✔(緑)の2ヵ所を調べる

ミッションゲージ満タン達成

↓

4 トラム広場
- 闇の回廊から帰還する

ミッション条件

ノルマ達成	調査の第2段階を終える
ゲージ満タン達成	調査の第3段階を終える

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×1.20
マニー倍率	×3.60
基礎経験値	1.04

パートナー



ヴィクセン LV2

成功報酬

クリア報酬	ドッジロール ファイア
ランダム報酬	ファイアレシピ(10%) 燃え上がるかけら(15%) ムーンストーン(15%) ポーション(40%)　なし(20%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
シャドウ	1	ポーション	P.406
ポセッサー	1	燃え上がるかけら	P.411

MAP





DAY 13



トワイライトタウン

0

06 リミットブレイクを学習せよ

リミットブレイクを試す

ミッション開始時からロクサスのHPが大きく減った状態になっており、すぐにリミットブレイクを使える。レクセウスはバトルに参加しないものの、リミットブレイクを使えば簡単にメガシャドウを倒せるはずだ。



⬆敵は外周の石畳の上までは移動してこない。この場所なら安全にリミットブレイクを発動できる。



⬅リミットブレイクを使わず、魔法などで敵を倒してもノルマは達成可能。

ミッション条件

ノルマ達成	メガシャドウを倒す
ゲージ満タン達成	(上記と同じ)

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×1.25
マニー倍率	×3.75
基礎経験値	1.05

パートナー



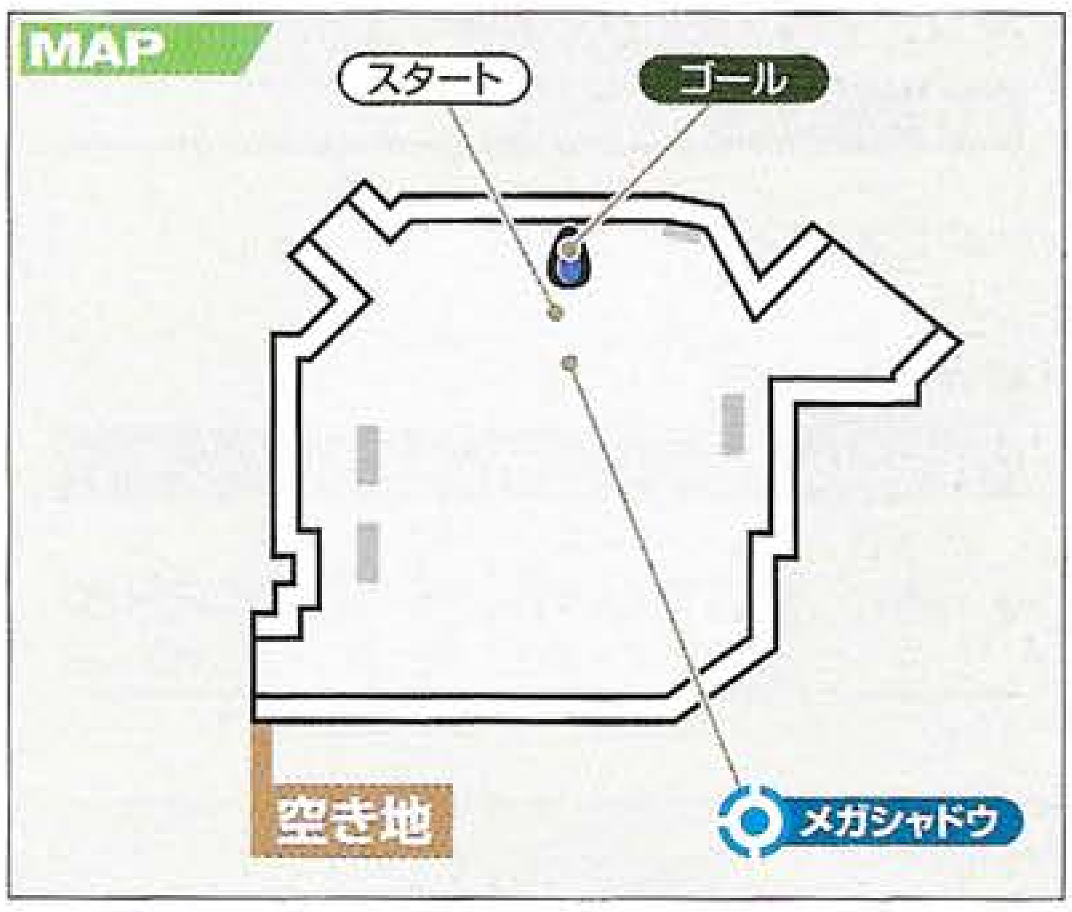
レクセウス
(バトルには参加しない)

成功報酬

クリア報酬	スキルギア
ランダム報酬	ファイアレシピ(10%) 燃え上がるかけら(15%) ムーンストーン(15%) ポーション(40%)　なし(20%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
メガシャドウ	1	燃え上がるかけら	P.406









DAY 14

※試練の証はDAY 71に自動的に入手し、共闘の証は最初から入手している



トワイライトタウン

3　（なし）

07 ハートを回収せよ

敵を倒しつつ駅前広場を目指す

駅前通りと駅前広場では強制バトルが発生し、その2ヵ所で敵を全滅させればノルマ達成となる。ポセッサーはレベルが高く、まとわりつかれると大ダメージを受けるので、離れて魔法で攻撃しよう。帰りの道中に現れる、ハートポイントが得られる敵をすべて倒せば、ミッションゲージを満タンにできる。

トライアルミッション

最速クリアを目指せ!

バトルをどれだけ早く終えられるかがカギ。駅前通りのポセッサーは『ファイア』の連発で、駅前広場のスカーレットタンゴは『ブリザド』かリミットブレイクで攻撃しよう。

制約

- エネミーのレベル+8

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
♣♣♣	クリアタイムが01：45：00以内
♣♣	クリアタイムが01：45：01～02：20：00
♣	クリアタイムが02：20：01～02：40：00

ミッション条件

ノルマ達成	ハートポイントを121集める
ゲージ満タン達成	ハートポイントを199集める

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×1.30
マニー倍率	×3.90
基礎経験値	1.06

パートナー



アクセル LV2

成功報酬

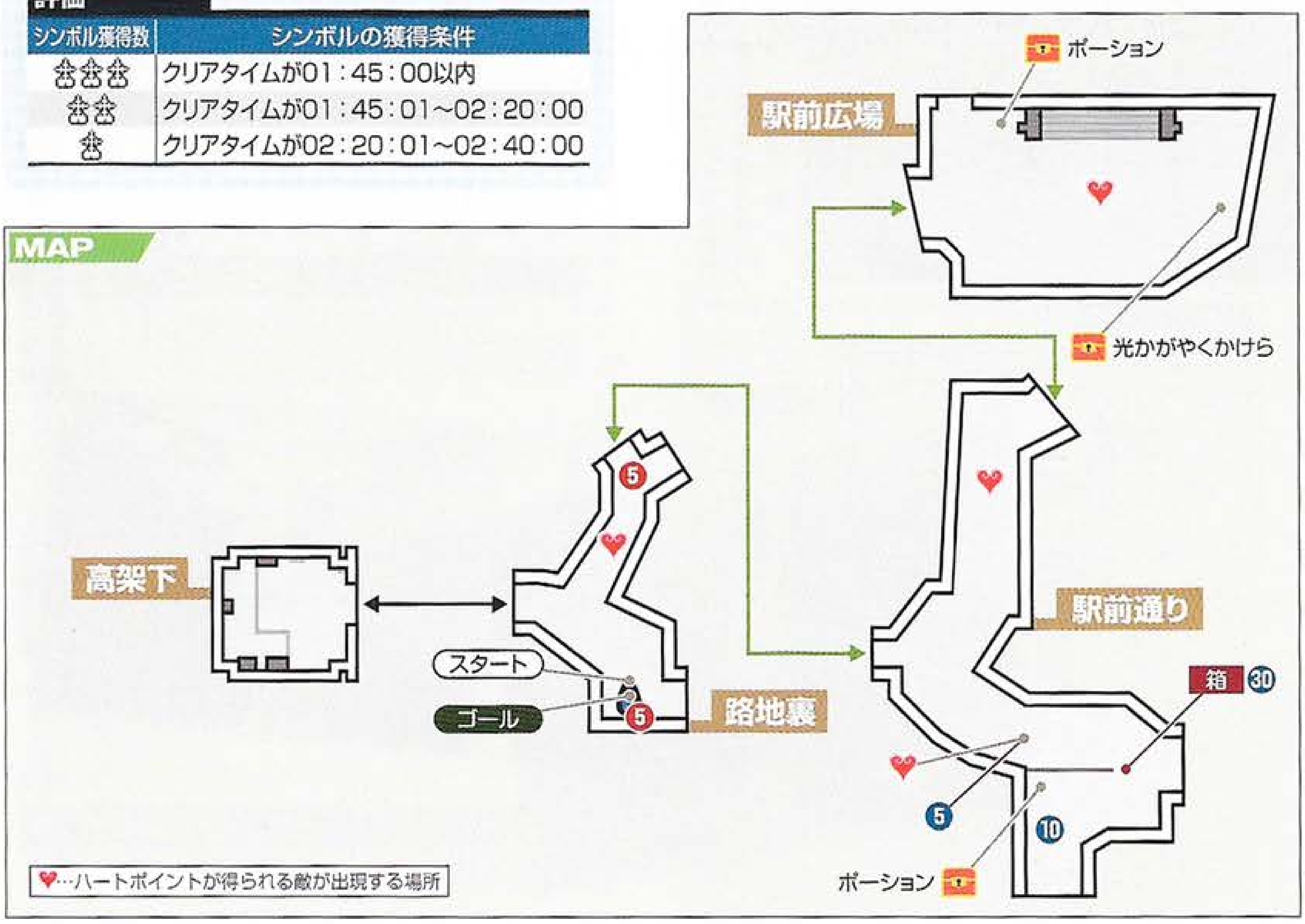
クリア報酬	リフレクトガード② 光かがやくかけら ムーンストーン
ランダム報酬	ファイアレシピ(10%) 燃え上がるかけら(15%) ムーンストーン(15%) ポーション(40%) なし(20%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
シャドウ	1	ポーション	P.406
イエローオペラ	8	ムーンストーン	P.407
スカーレットタンゴ	13	燃え上がるかけら	P.407
ウィードプラント	1	ポーション	P.409
ポセッサー	16	燃え上がるかけら	P.411
バルクベンダー(※1)	1	(※2)	P.411

※1……ミッションモードでは出現しない
※2……アイアン、燃え上がるかけら、エーテルのいずれか

MAP





DAY 15~17

※試練の証はDAY 71に自動的に入手し、共闘の証は最初から入手している



トワイライトタウン

2 （なし）

08 サーヴィランスを討伐せよ

敵の頭数を減らすことが重要

討伐対象であるサーヴィランスは、『たたかう』だけで十分倒せる相手。ただし、空き地では4体同時に出現し、敵の攻撃が絶え間なくつづくため、むやみに近づくのは得策ではない。遠くから『ファイア』を使って1体ずつ倒していくといいだろう。

トライアルミッション

最速クリアを目指せ!

『ファイア』を駆使すれば、レベルが低いロクサスでも、手早くサーヴィランスを倒してシンボルを3個獲得可能。パネルスロットをカスタマイズし、『ファイア』の使える回数をなるべく多くしておこう。

制約

- エネミーのレベル+8

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
♣♣♣	クリアタイムが01：40：00以内
♣♣	クリアタイムが01：40：01~01：55：00
♣	クリアタイムが01：55：01~02：10：00

ミッション条件

ノルマ達成	サーヴィランスを7体倒す
ゲージ満タン達成	（上記と同じ）

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×1.60
マニー倍率	×4.80
基礎経験値	1.07

パートナー



ラクシーヌ LV3

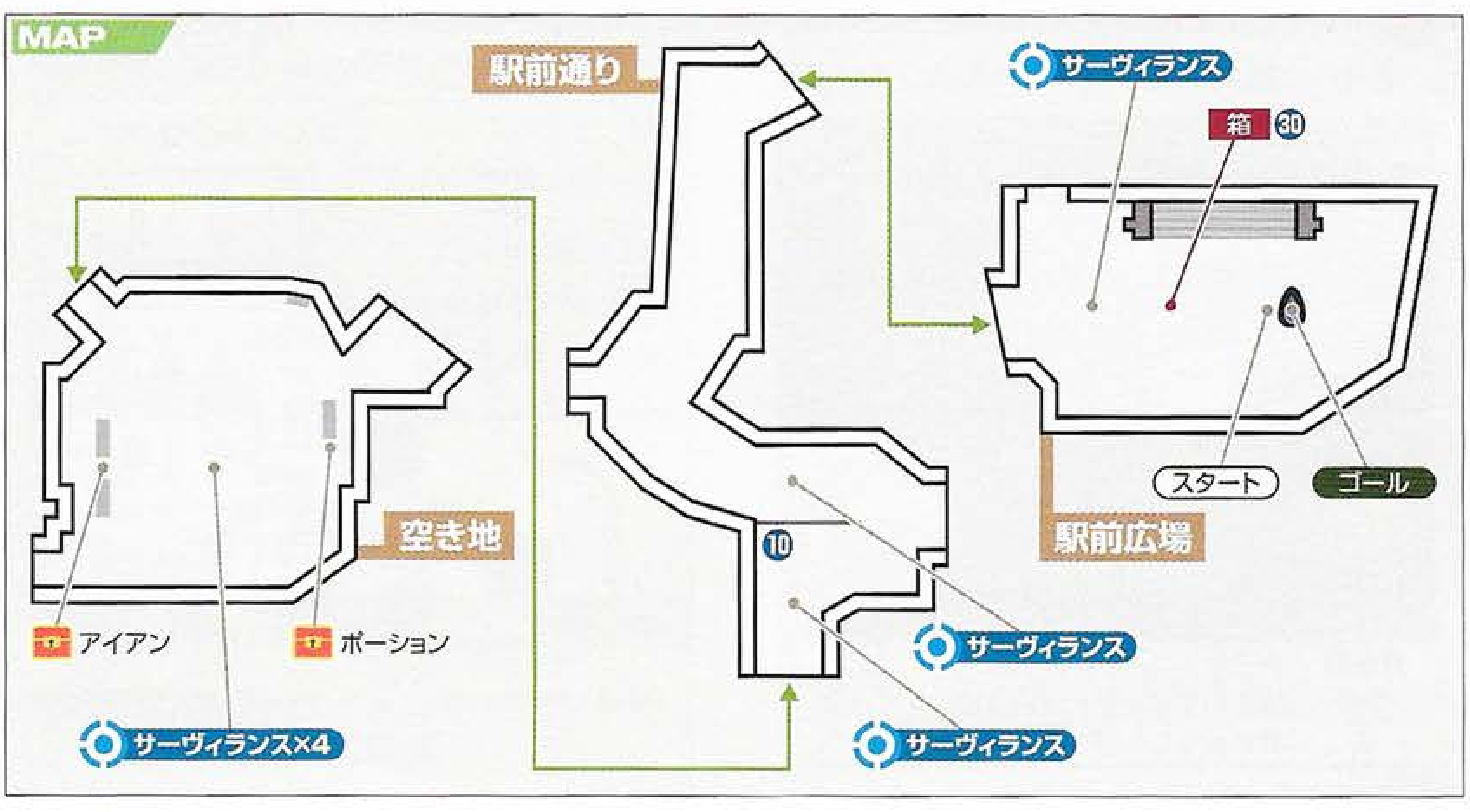
成功報酬

クリア報酬	燃え上がるかけら　燃え上がるかけら ポーション
ランダム報酬	ファイアレシピ(10%) 燃え上がるかけら(15%) ムーンストーン(15%) ポーション(40%)　なし(20%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
シャドウ	1	ポーション	P.406
ウィードプラント	2	ポーション	P.409
サーヴィランス	3	ポーション	P.412

MAP





DAY 15〜17

※試練の証はDAY 71に自動的に入手し、共闘の証は最初から入手している



トワイライトタウン

7 （なし）

09 ハートを回収せよ

『リフレクトガード』で弾を跳ね返す

屋敷前のウィードプラントをすべて倒せばノルマを達成できる。一度にたくさん出現するが、『タネ弾』を『リフレクトガード』で跳ね返せばラクに倒せるので、相手の攻撃をタイミングよくガードしていくだけでOKだ。

ロールスラッシャーと戦うなら慎重に

ノルマを達成したあとは、トラム広場にロールスラッシャーが出現する。これを倒せばミッションゲージが満タンになるものの、かなりの強敵なので、回避やガードがしっかりできなければ勝つのは難しい。戦いを挑むなら、ロクサスが敵の攻撃を受けないようにしつつ、少しずつダメージを与えていこう。



⬅ロールスラッシャーの『回転斬り』はHPを吸収する効果があり、攻撃を受けるとそのぶんバトルが長引いてしまう。

トライアルミッション

マニーをかせげ!

敵を片っ端から倒してマニーを拾っていけばいい。近くにほかの敵がいても、マニーの回収を優先しよう。なお、シャドウとウィードプラントを全滅させ、マニーをいっさい取り逃さなければ、ロールスラッシャーを倒さなくてもシンボルは3個獲得できる。

制約

- エネミーのレベル+9

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
♣♣♣	集めたマニーが201以上
♣♣	集めたマニーが150〜200
♣	集めたマニーが130〜149

ミッション条件

ノルマ達成	ハートポイントを104集める
ゲージ満タン達成	ハートポイントを148集める

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×1.60
マニー倍率	×4.80
基礎経験値	1.07

パートナー



マールーシャ LV3

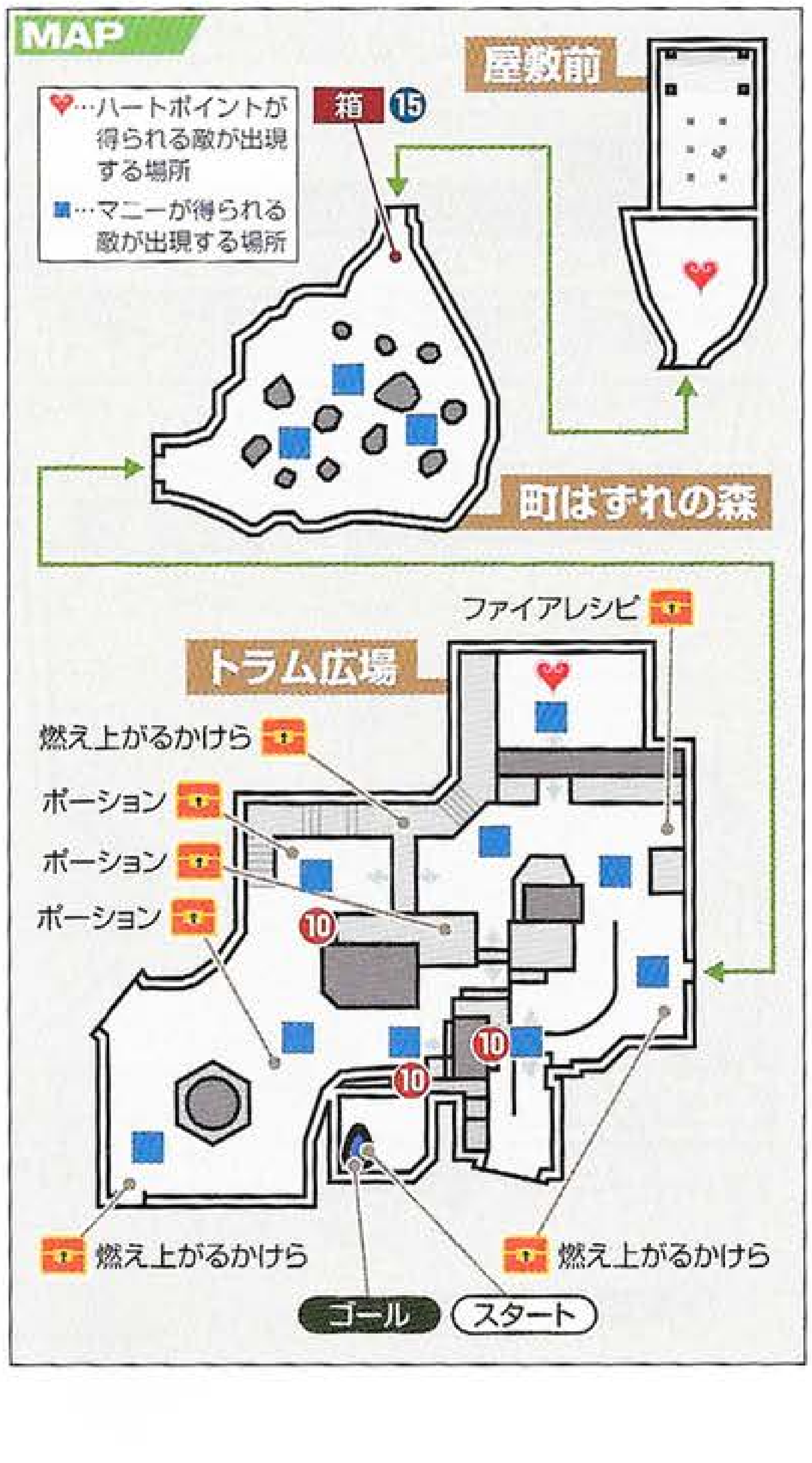
成功報酬

クリア報酬	光かがやくかけら　エーテル　ハイポーション
ランダム報酬	ファイアレシピ(10%)　燃え上がるかけら(15%)　ムーンストーン(15%)　ポーション(40%)　なし(20%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
シャドウ	1	ポーション	P.406
ウィードプラント	2	ポーション	P.409
ロールスラッシャー	22	ムーンストーン	P.427

※ミッションモードではロールスラッシャーのレベルが30になる





DAY 15~17

※試練の証はDAY 71に自動的に入手し、共闘の証は最初から入手している



存在しなかった城

0　(なし)

10 バトル耐久訓練で生き残れ

ダスクは倒さなくてもかまわない

ダスクの攻撃を1分間耐え切ればクリアとなる。ダスクを倒す必要はないが、たいして強くはないのでひたすら倒すのも手。守りに徹する場合は、マップのスミに陣取るか外周に沿って移動するかしてダスクを一方向に集め、『リフレクトガード』で攻撃を防ごう。



⬅ダスクの『回転突進』は移動距離がかなり長く、敵から離れるだけでは避けるのは難しい。



➡残り時間が数秒なら、リミットブレイクを発動させるのも有効。

ミッション条件

ノルマ達成	1分間生き残る
ゲージ満タン達成	(上記と同じ)

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×1.60
マニー倍率	×4.80
基礎経験値	1.07

パートナー

——

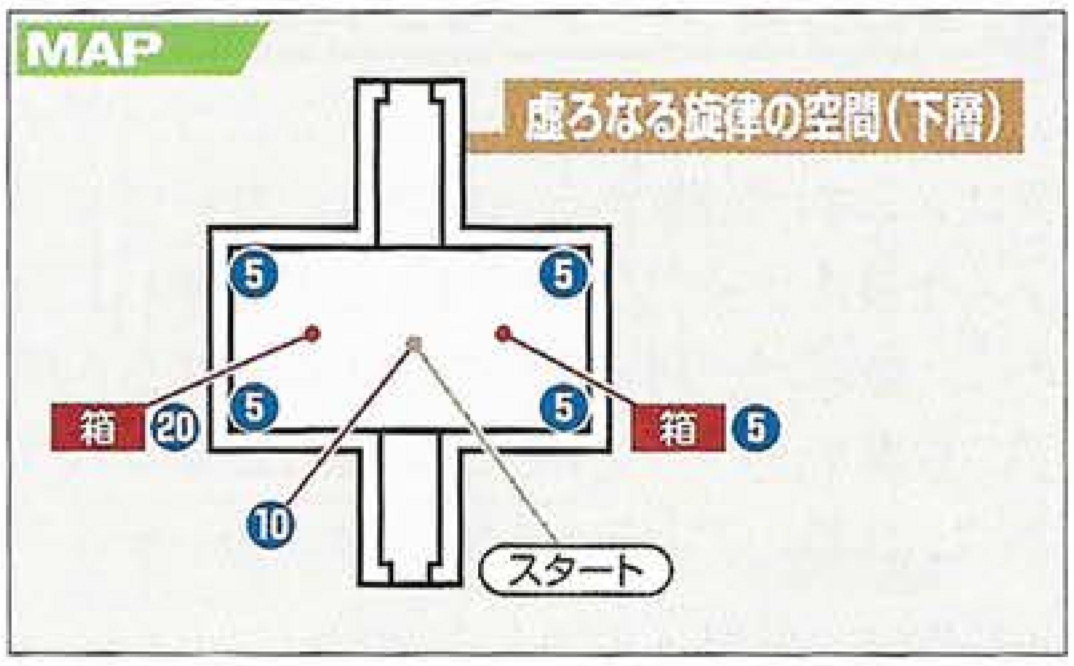
成功報酬

クリア報酬	ファイア　ファイアレシピ　ポーション
ランダム報酬	ファイアレシピ(10%)　燃え上がるかけら(15%)　ムーンストーン(15%)　ポーション(40%)　なし(20%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
ダスク	2	——	P.435

MAP



トライアルミッション

攻撃回数を少なくせよ!

こちらからは攻撃せず、マップのスミで待機して『リフレクトガード』でダスクの攻撃を防ぎつづけよう。相手の攻撃をうまく防げなくても、ポーションを大量に持ちこんでこまめに回復すれば、1分間耐えるのは簡単だ。

制約

- エネミーのレベル+8

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
♔♔♔	攻撃を行なった回数が3回以内
♔♔	攻撃を行なった回数が4~15回
♔	攻撃を行なった回数が16~20回



⬆魔法やリミットブレイクなど、『たたかう』以外でダスクを倒しつづけても条件を満たせる。



DAY 22

※試練の証と試練皆伝の証はDAY 71に自動的に入手し、共闘の証は最初から入手している



トワイライトタウン

5 （なし）

11 ガーディアンを討伐せよ

操作パネルを調べて先へ進む

このミッションでは、地下連絡通路のところどころでシャッターが降りている。色のついたシャッターは、同じ色の操作パネルを調べれば開けることができるので、操作パネルを黄→緑→紫の順に調べて先へ進もう。



⬅緑のシャッターは2ヵ所あるが、操作パネルをひとつ調べるだけで両方開く。

まわりのサーヴィランスから倒そう

空き地に入ると、ガーディアンとサーヴィランス3体が出現する。まずは、サーヴィランスを遠くから『ファイア』などで攻撃して倒そう。敵がガーディアンだけになったら、相手の攻撃を避けつつ『たたかう』で攻撃すればいい。なお、このミッションは、ガーディアンを倒した時点でクリアとなる。

ミッション条件

ノルマ達成	ガーディアンを倒す
ゲージ満タン達成	（上記と同じ）

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×1.65
マニー倍率	×4.95
基礎経験値	1.09

パートナー



アクセル LV3

成功報酬

クリア報酬	魔法回数2プラス④　燃え上がるかけら　燃え上がるかけら
ランダム報酬	ファイアレシピ（10%）　燃え上がるかけら（15%）　ムーンストーン（15%）　ポーション（40%）　なし（20%）

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
イエローオペラ	1	ムーンストーン	P.407
サーヴィランス	3	ポーション	P.412
ミニッツボム	2	燃え上がるかけら	P.413
ガーディアン	8	ムーンストーン	P.412

トライアルミッション

ハートポイントをかせげ！

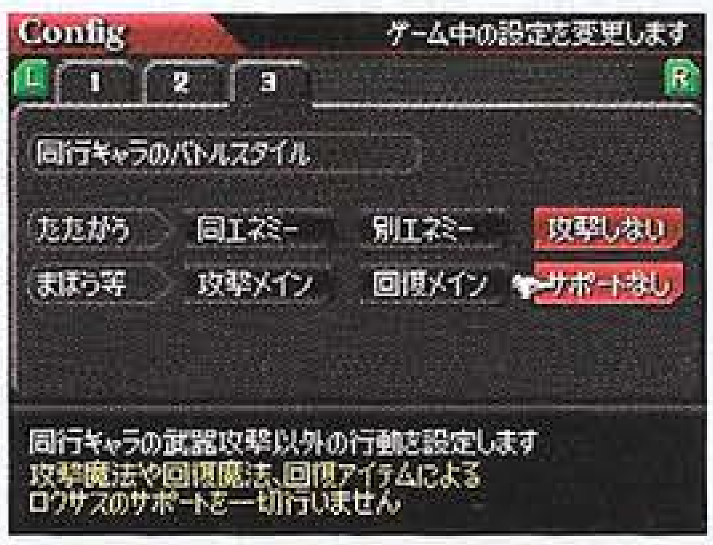
450以上のハートポイントを集めるには、敵から得られるハートポイントの量をチェインによって増やす必要がある。『たたかう』を当てつづけたり、敵が出る場所まですばやく移動したりして、チェインが途切れないようにしたい。

制約

- エネミーのレベル+9

評価

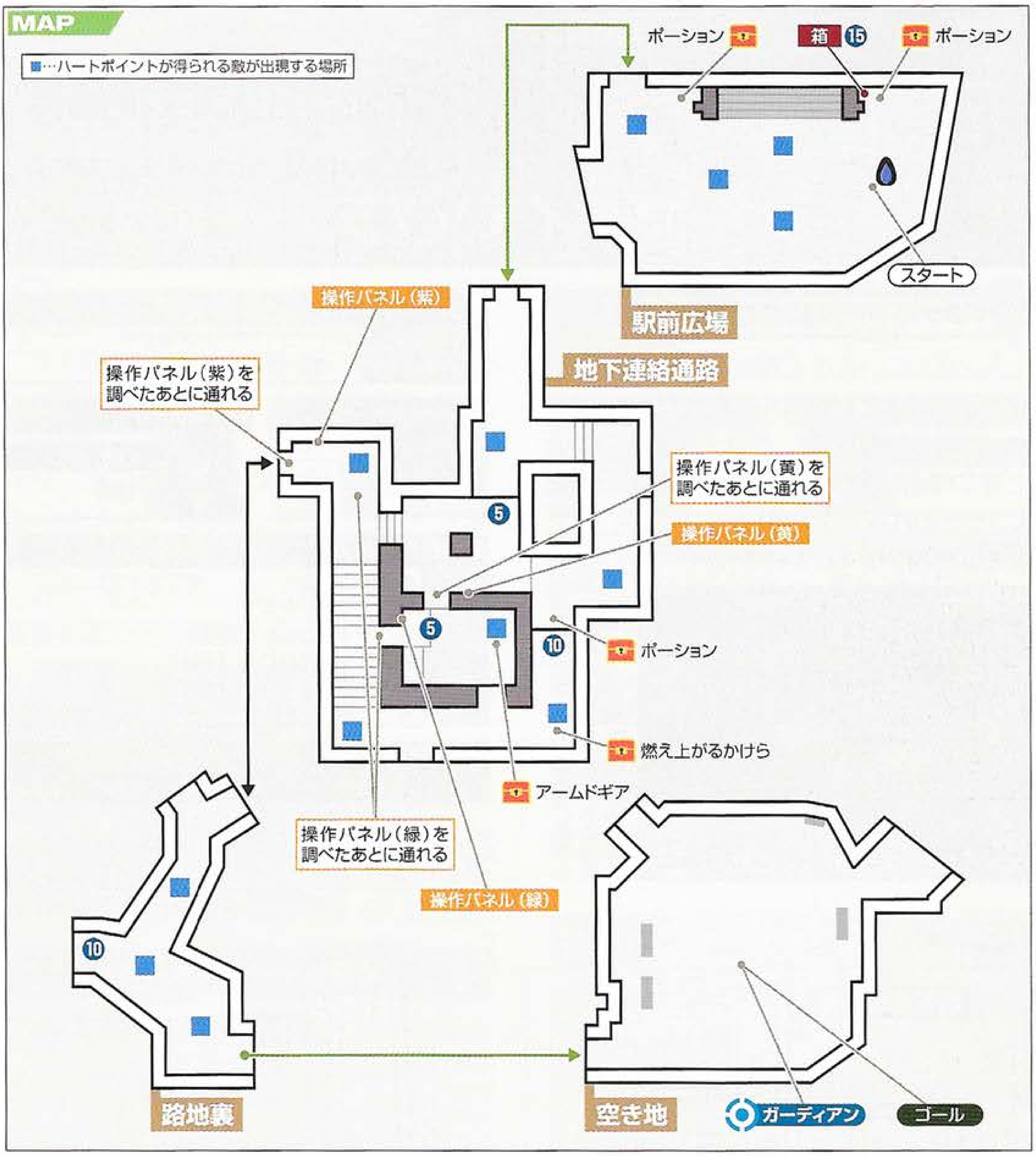
シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
♔♔♔	集めたハートポイントが450以上
♔♔	集めたハートポイントが430〜449
♔	集めたハートポイントが400〜429



⬅アクセルが敵を倒すとチェインによるボーナスがつかない。コンフィグで攻撃させないようにしておこう。



➡空き地に着くまでにハートポイントを400ほどかせげていれば、あとはチェインが途切れても問題ない。



なるべくジャンプをするな!

シンボルを3個獲得するにはジャンプの回数を1回以内に抑える必要があるが、右下の写真の方法を使わないかぎり、地下連絡通路で段差をのぼるときに1回はジャンプすることになる。ほかの場所では、ジャンプしないようにしよう。



⬅『たたかう』で自動的に飛び上がるのはジャンプに含まれないので、空中の敵も地上から攻撃すればいい。



➡地上コンボの途中で飛び上がれるクライムギアなどをセットしていれば、段差をジャンプせずにのぼれる。

制約

- エネミーのレベル＋14

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
♔♔♔	ジャンプの回数が1回以内
♔♔	ジャンプの回数が2回
♔	ジャンプの回数が3回



DAY 23

※共闘の証は最初から入手している

トワイライトタウン

2 （なし）

12 ポイズンプラントを討伐せよ

『ファイア』があればラクに勝てる

トンネルにいるポイズンプラントを倒せばノルマを達成できる。ポイズンプラントはファイア系の魔法に弱く、『ファイア』を3回ほど当てれば倒せるので、あらかじめ魔法回数2プラスのパネルを利用して、『ファイア』を使える回数を多くしておこう。



←ノルマ達成後に現れるウィードプラントは、倒しても無視してもいい。

ミッション条件

ノルマ達成	ポイズンプラントを倒す
ゲージ満タン達成	（上記と同じ）

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×1.70
マニー倍率	×5.10
基礎経験値	1.11

パートナー

シオン LV4

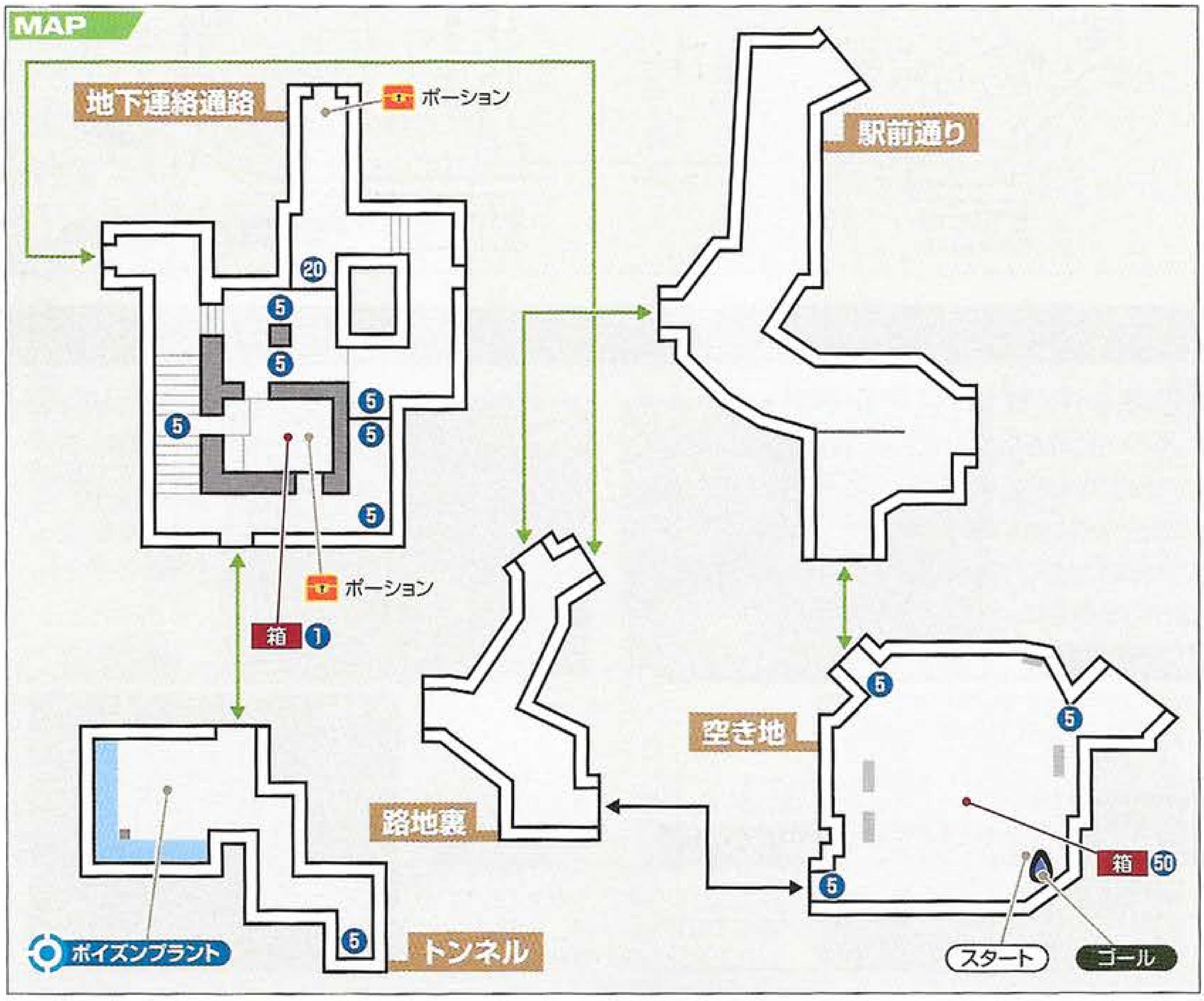
成功報酬

クリア報酬	決意のしるし、ファイアレシピ、ファイアレシピ
ランダム報酬	ファイアレシピ(10%)、燃え上がるかけら(15%)、ムーンストーン(15%)、ポーション(40%)、なし(20%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
ウィードプラント	4	ポーション	P.409
ミニッツボム	2	燃え上がるかけら	P.413
ポイズンプラント	5	ムーンストーン	P.410

MAP





DAY 24

※試練の証はDAY 71に自動的に入手し、共闘の証は最初から入手している



トワイライトタウン

1 （なし）

13 ディザーターを討伐せよ

攻撃するタイミングを見極めよう

空き地に入るとディザーターが5体出現し、1体倒すごとに追加で1体ずつ現れる。合計15体倒した時点でミッションクリアだ。ディザーターは動きがすばやく、『たたかう』が当てづらいが、ときおり立ち止まるのでそのときに攻撃しよう。あらかじめロックオンしておき、敵の動きが止まったら『ファイア』で攻撃するのも効果的だ。



⬅ディザーターの攻撃は威力が高め。1体倒したらすぐその場を離れ、敵の攻撃を避けよう。

トライアルミッション

最速クリアを目指せ!

いかにディザーターの動きを止めるかがカギ。まずは『ファイア』で1体倒し、攻撃してくる敵を『リフレクトガード』で弾き返して転ばせる。あとは、転んだ敵を倒すことと、別の敵の攻撃を弾き返すことをくり返せばいい。



⬅ディザーターの攻撃をジャンプで避けて、間髪入れずに空中コンボや魔法で倒していく戦法も有効。

制約

- エネミーのレベル+7

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
♔♔♔	クリアタイムが00：55：00以内
♔♔	クリアタイムが00：55：01～01：10：00
♔	クリアタイムが01：10：01～01：30：00

ミッション条件

ノルマ達成	ディザーターを15体倒す
ゲージ満タン達成	（上記と同じ）

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×1.75
マニー倍率	×5.25
基礎経験値	1.13

パートナー



シオン LV4

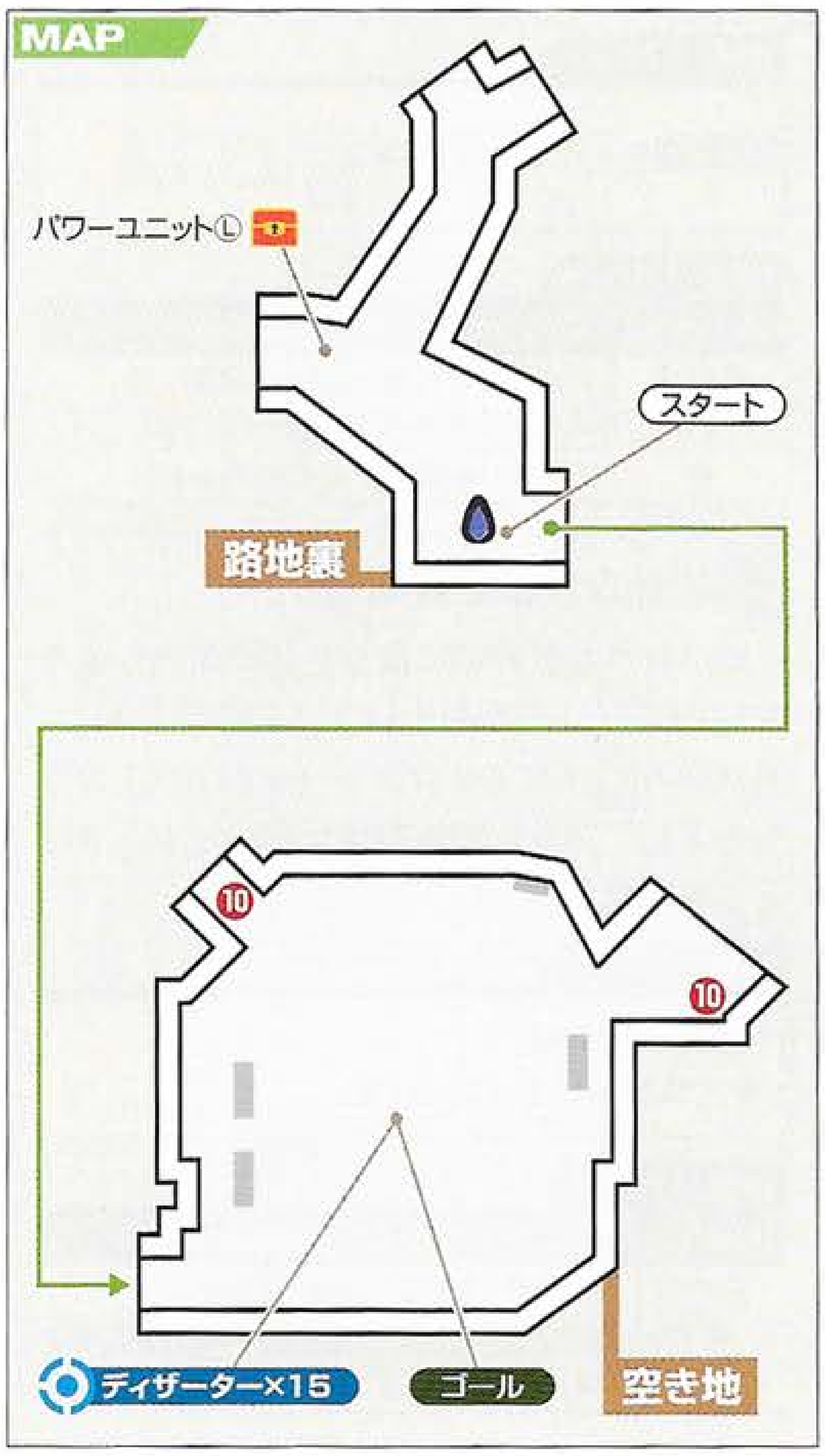
成功報酬

クリア報酬	スキルギア+② ／ ムーンストーン ／ ムーンストーン
ランダム報酬	ファイアレシピ(10%) ／ 燃え上がるかけら(15%) ／ ムーンストーン(15%) ／ ポーション(40%) ／ なし(20%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
バルクベンダー	4	(※1)	P.411
ディザーター	3	ポーション	P.414

※1……アイアン、光かがやくかけら、燃え上がるかけらのいずれか







DAY 25

※試練の証と試練皆伝の証はDAY 71に自動的に入手し、共闘の証は最初から入手している



トワイライトタウン

5　（なし）

14 ダークサイドを討伐せよ

スキを見て頭部を攻撃しよう

駅前広場に行けば、ダークサイドとのバトルがはじまる。ダークサイドは狙える部分が複数あるが、頭部を攻撃すると、ほかの部位より大きなダメージを与えることが可能。ふだんは腕の部分を攻撃しつつ、敵が頭を下げたときは積極的に頭部を狙って攻撃を仕掛けていこう。ダークサイドを倒すと、そのままミッションクリアとなる。

トライアルミッション

ダメージを受けるな!

敵の動きをよく見て、確実に攻撃を回避しよう。召喚されるシャドウは、ダークサイドに気を取られているときに攻撃されないように、出現したら早めに倒しておきたい。

制約

- エネミーのレベル＋13

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
♣♣♣	ダメージを受けた回数が2回以内
♣♣	ダメージを受けた回数が3～5回
♣	ダメージを受けた回数が6～8回

SP 最速クリアを目指せ!

敵のレベルが非常に高く、攻撃魔法も使えないので、レベルを十分上げてから挑もう。最大HPが1になるエクストリームのパネルをセットし、バトル開始直後からリミットブレイクを連発するのもひとつの手だ。

制約

- 攻撃魔法禁止
- エネミーのレベル＋60

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
♣♣♣	クリアタイムが01：45：00以内
♣♣	クリアタイムが01：45：01～03：10：00
♣	クリアタイムが03：10：01～04：10：00

ミッション条件

ノルマ達成	ダークサイドを倒す
ゲージ満タン達成	（上記と同じ）

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×1.80
マニー倍率	×5.40
基礎経験値	1.15

パートナー



シオン LV4

成功報酬

クリア報酬	ブリザド　ブリザド 凍てつくかけら
ランダム報酬	ファイアレシピ(10%) 燃え上がるかけら(15%) ムーンストーン(15%) ポーション(40%)　なし(20%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
シャドウ(※1)	6	―	P.406
イエローオペラ	3	ムーンストーン	P.407
ポセッサー	1	燃え上がるかけら	P.411
ミニッツボム(※2)	2	燃え上がるかけら	P.413
ダークサイド	6	―	P.436

※1……ダークサイドが『ダークパンチ』を使ったときのみ出現する
※2……ミッションモードでは出現しない





DAY 26

アグラバー

5

15 新たなワールドを調査せよ

鉄格子はレバーを操作すれば開く

3つのマップを調査することになるが、はじめは鉄格子でマップの出入口が閉ざされている。まずは『たたかう』でレバーをたたき、鉄格子を順番に開けていこう。レバー2がある大通りの高台へは、やぐらを壊し、落とした木箱を足場にして3つ積まれた木箱の上に乗ればたどり着ける。なお、大通りの高台の上にある宝箱のもとへ行くには、特定のアビリティが必要(→P.264)。はじめてこのミッションに挑むときは、無視していい。



←やぐらは『たたかう』を当てるだけで、簡単に壊すことができる。

調査を進める手順

第1段階
1 大通り、城門広場
- マップ内の✓の4ヵ所を調べる

第2段階
2 王宮前
- 高台にある出入口から訪れて、アラジンとジャスミンの会話を聞く
ミッションノルマ達成

第3段階
3 王宮前、城門広場
- マップ内の✓の2ヵ所を調べる
ミッションゲージ満タン達成

4 王宮前
- 闇の回廊から帰還する

ミッション条件

ノルマ達成	調査の第2段階を終える
ゲージ満タン達成	調査の第3段階を終える

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×1.85
マニー倍率	×5.55
基礎経験値	1.17

パートナー

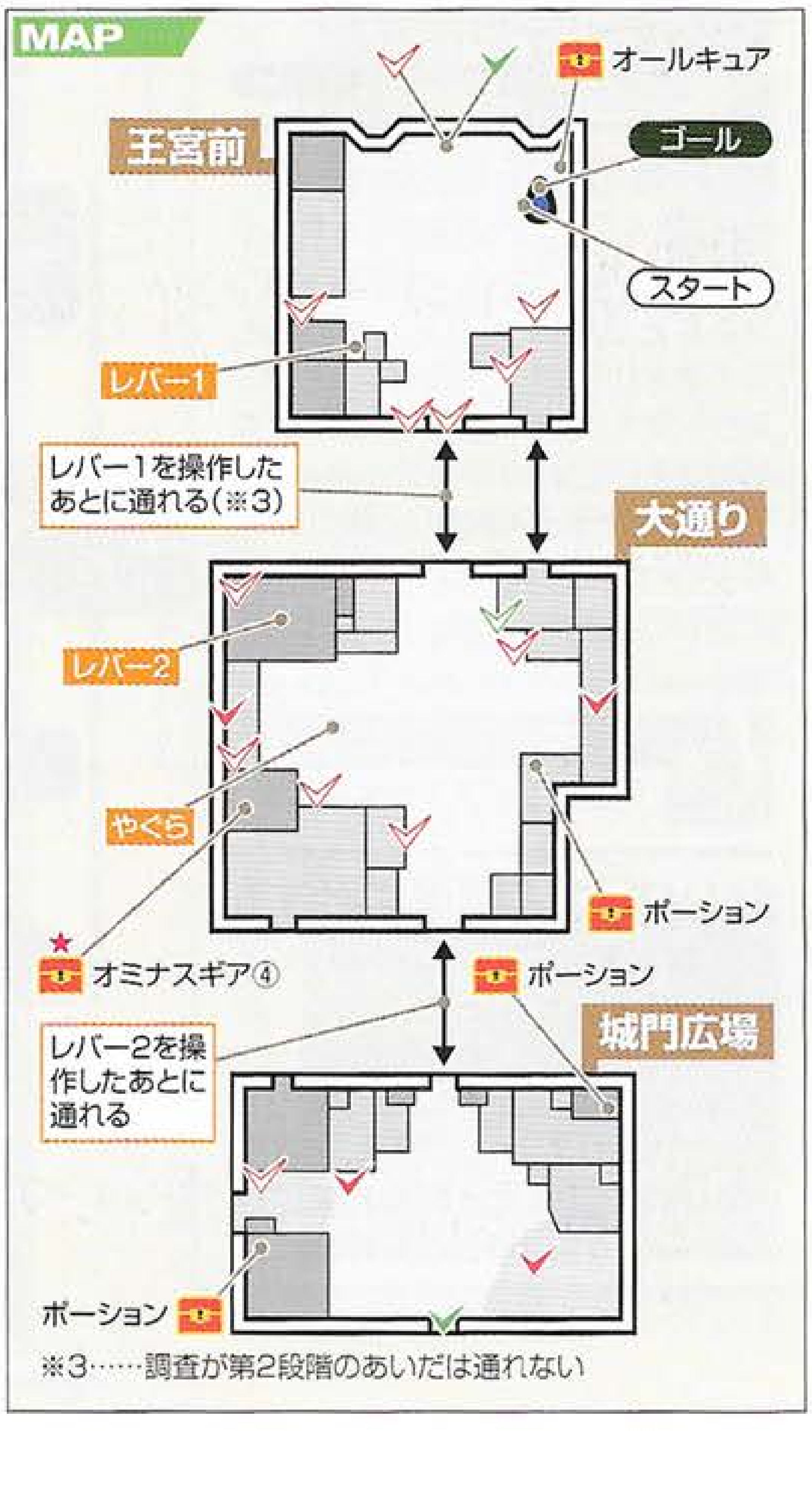
シグバール LV5

成功報酬

クリア報酬	アビリティユニットⓁ 光かがやくかけら　ブリザド
ランダム報酬	光かがやくかけら(20%) アイアン(20%) ポーション(30%) なし(30%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
スカーレットタンゴ	5	燃え上がるかけら	P.407
ウィードプラント	4	ポーション	P.409
ラウドネス	4	ハイポーション	P.416



※3……調査が第2段階のあいだは通れない



ストーリー進行チャート② DAY 27~96

P.245より

その日にできること

デミックス
● 光かがやくかけらがもらえる
条件 ミッション14の宝箱をすべて開ける

MISSION

報酬ゲージ ×1 ×2

- 16 ファイアプラントを討伐せよ 報酬ゲージ +3 P.264
- 17 テイルバンカーを討伐せよ 報酬ゲージ +2 P.266
- 18 機関の標章を回収せよ 報酬ゲージ +4 P.267
- 19 ディザーターを討伐せよ 報酬ゲージ +3 P.268

! 共闘の証を集めよう
DAY 51以降に受領できるミッションでは、マップ内で共闘の証が見つかる場合がある。これを入手すると、ミッションモードでそのミッションが選べるようになるので(→P.229)、探索の途中で取っておきたい。なお、この日までのミッションの共闘の証は、最初から手に入っている。

サイクス
● LV2プラス⑤がもらえる

! LVアップパネルをリンクする
サイクスに話しかけると入手できるLV2プラス⑤のパネルは、リンクしたLVアップのパネル1枚につき、ロクサスのレベルが2上がるという便利なもの。つぎのミッションに挑戦する前にパネルスロットにセットして、ロクサスのレベルを一気に上げておこう。

タイムライン

- DAY 27 闇の海岸
- DAY 49
- DAY 50 なつかしい音
- DAY 51 待ち人
- DAY 52 孤独
- DAY 53
- DAY 54

次ページへ

ストーリーダイジェスト

眠りつづけるロクサス
一向に目覚める気配を見せないロクサスを見下ろしながら、ゼムナスとサイクスが密談を交わす。ロクサスが意識を失ったのはナミネの影響であり、目覚めるかどうかは忘却の城しだいだと言うが？



シオンからの贈り物
ロクサスが倒れて以来、シオンは毎日のように彼の部屋へ見舞いに訪れていた。彼女はその日の出来事を話し、ロクサスの枕元に貝がらを置いていく。早く目覚めてほしいと願いをこめながら。



夕凪の海の思い出
ようやく眠りから目覚め、いつの間にか時計塔へと足を運んでいたロクサスは、そこでシオンと出会う。彼女からもらった貝がらを耳にあてると、どこか懐かしい波の音が聞こえたような気がした。



その日にできること | 前ページより | ストーリーダイジェスト

DAY 71 再会

シグバール
● ハイポーションがもらえる

トライアルミッションが開放

この日からは、キャンプメニューの「ホログラムミッション」でトライアルミッション(→P.229)に挑戦できる。トライアルミッションをクリアしてトライアルシンボルを集めれば、その数に応じてショップでさまざまな景品がもらえるので、ノーマルミッションと並行して進めていくといい。ただし、この日以降に受領できるミッションをトライアルミッションとしてプレイするには、マップ内で試練の証や試練皆伝の証を入手しておく必要がある。

アクセルの帰還

任務を終えて帰還しようとするロクサスの背後から、聞き覚えのある声がした。忘却の城で消滅したと思われていたアクセルが生きていたのだ。彼の無事を知り、ロクサスの気分も晴れるのだった。



DAY 72 変化

MISSION
20 シャドウブロックを破壊せよ P.270

MISSION
21 ハートを回収せよ P.272

姿を見せないシオン

任務の帰りに時計塔でアイスを食べる日々がもどってきた。ロクサスもアクセルも、心なしか以前より明るくなったように見える。しかし、かわりにシオンが姿を見せない。彼女にいったい何があったのだろうか?



DAY 73 約束

ザルディン
● 凍てつくかけらがもらえる
条件 燃え上がるかけらを渡す

MISSION
22 サージェントを討伐せよ P.275

つのる不安

シオンを見かけなくなってから10日以上が過ぎていた。アクセルがもどったら3人でアイスを食べようと約束していたのに……落ちこむロクサスを見かねて、アクセルはシオンのことをサイクスに聞いてみることにした。



次ページへ

INDEX

その日にできること

前ページより

ストーリーダイジェスト



アクセル
● ハイエーテルがもらえる



デミックス
● コンボアーツがもらえる
条件 パネル合成でハイポーションを作る

MISSION

23 シオンを捜索せよ P.276

DAY 74 もうひとりの友だち

友だちのために

ロクサスとアクセルは、任務中に行方不明となっていたシオンを捜しに行き、ようやく発見できた。シオンはキーブレードが使えなくなっていたが、ロクサスはつねに彼女と行動をともにして、その事実を隠すことに決める。







アクセル
● ミッション28が追加される
条件 ミッション16〜19をすべてクリアする

DAY 75 親友



シオン
● オールキュアがもらえる

MISSION

報酬ゲージ
×1 ×2

24 砂漠の中の洞窟を調査せよ 報酬ゲージ +2 P.278

25 機関の標章を回収せよ 報酬ゲージ +3 P.280

26 シャドウブロックを破壊せよ 報酬ゲージ +2 P.282

27 ビーストキャッスルを調査せよ 報酬ゲージ +4 P.284

28 ハートを回収せよ 追加 報酬ゲージ +1 P.286

DAY 76

DAY 77

DAY 78

DAY 79

親友って何だろう?

任務でアグラバーを訪れたロクサスとシオンは、そこでジーニーと出会う。彼は親友のアラジンが心配で様子を見にきたらしい。親友とは、アクセルによると"友だちのワンランク上"らしいが……。





次ページへ

その日にできること　｜　前ページより　｜　ストーリーダイジェスト

DAY 94 心



アクセル

● とどろくかけらがもらえる

条件 宝箱を合計80個以上開ける

キングダムハーツが出現

この日から、ロビーの窓の外にキングダムハーツが見えるようになる。しかも、ロクサスが任務をこなして日にちが進むにつれ、キングダムハーツが少しずつ大きくなっていくのだ。



ロクサスたちが戦う理由

ビーストは城の主であるにもかかわらず、大切なものを守るためにみずから戦っていた。ではロクサスたちは？　機関のリーダーであるゼムナスの命令で戦い、キングダムハーツを得るのは、大切なことなのだろうか？



DAY 95 ノーバディ

MISSION

29 ネオシャドウを討伐せよ　P.288

人間だったころの記憶

機関に入れるようなノーバディは、人間だったころの記憶を持つとアクセルは言う。だが、ロクサスもシオンも機関に入る前のことをまったく思い出せない。不思議がるふたりの横で、アクセルは複雑な表情を浮かべていた。





ザルディン

● アイアンがもらえる

条件 ミッション16のトライアルミッションでトライアルシンボルを1個以上獲得する

MISSION

30 ハートを回収せよ　P.290

DAY 96 シオンのキーブレード

3人にとって大切なこと

シオンがふたたびキーブレードを使えるようになった。ロクサスは、絆を深め合った3人でずっと一緒にいられたらいいのにと思いはじめるが、「毎日会えなくてもお互いのことをいつも考えているほうが大切だ」とアクセルは説く。





ザルディン

● エアアーツがもらえる

条件 ムーンストーンを渡す

MISSION

31 マッドブルを討伐せよ　P.292

P.294へ

▼INDEX



DAY 51~54

※試練の証はDAY 71に自動的に入手する

アグラバー

5 ノービス

16 ファイアプラントを討伐せよ

魔法パネルを多めにセットしておこう

ファイアプラントにはブリザド系の魔法が有効なので、『ブリザド』を使える回数をなるべく多くしておきたい。また、このミッションに現れるバリアマスターは倒さなくてもいいが、倒すのであればやはり魔法が役立つ。

バリアマスターの本を落とさせる

城門広場に出現する3体のファイアプラントには、同時に現れるバリアマスターが『無敵バリア』を使うため、ダメージを与えられない。先にバリアマスターを倒すか、フィニッシュ技を当ててバリアマスターの本をたたき落とすかして、バリアを消してからファイアプラントを攻撃しよう。



←落ちた本に『たたかう』を当ててバリアマスターの遠くへ吹き飛ばせば、再度バリアが張られるまでの時間をかせげる。

ファイアプラントを倒す順番に注意

右ページのマップのⓐの位置にいるファイアプラントを倒すと、アラジンがアブーをしかるイベントシーンになる。そのあとは、残っている敵の位置やHPが初期状態にもどり、バリアマスターが残っている場合は、バトルが再開した直後にふたたびバリアを張られてしまう。ⓐの位置のファイアプラントを倒す前に、ほかの2体を倒しておこう。



←このやり取りを見たあとは、大通りで新たに3体のファイアプラントが現れるようになる。

ミッション条件

ノルマ達成	ファイアプラントを7体倒す
ゲージ満タン達成	ファイアプラントを10体倒す

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×2.15
マニー倍率	×6.45
基礎経験値	1.19

パートナー

—

成功報酬

クリア報酬	光かがやくかけら　オールキュア エリクサーレシピ
ランダム報酬	光かがやくかけら(20%) アイアン(20%) ポーション(30%) なし(30%)

出現するエネミー

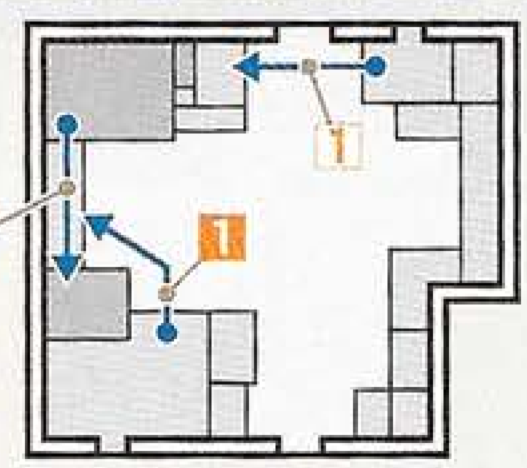
名前	レベル	落とすもの	詳細
スカーレットタンゴ(※1)	8	燃え上がるかけら	P.407
ウィードプラント(※1)	4	ポーション	P.409
バリアマスター	8	アイアン	P.417
ファイアプラント	9	燃え上がるかけら	P.410

※1……ミッションモードでは出現しない

高台の上にのぼるには

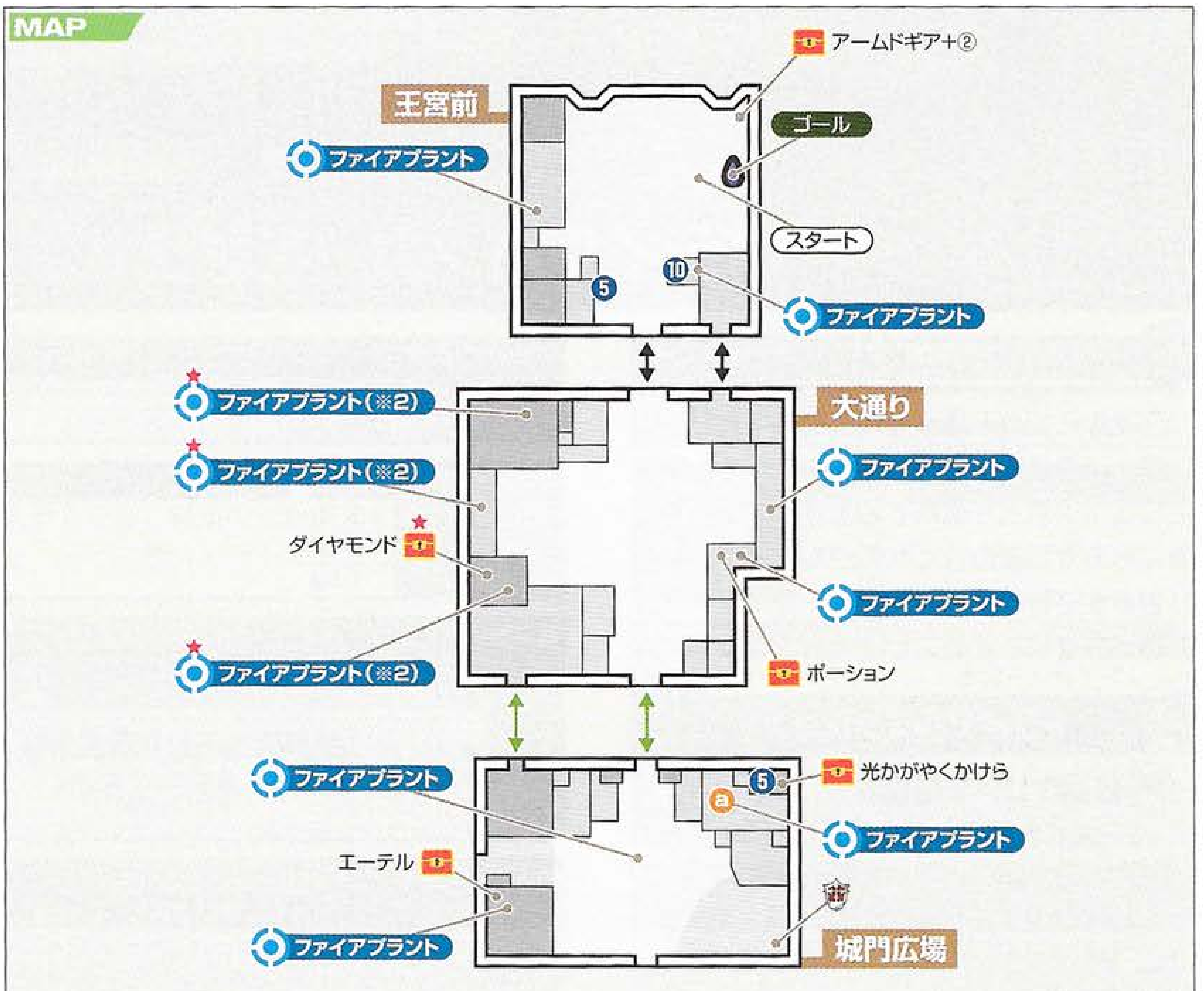
ファイアプラントを全滅させるには大通りの高台に上がる必要があるが、はじめてこのミッションに挑んだときはアビリティが足りず、たどり着けない。ミッション38に挑戦し、『エアスライド LV2』を使えるようになったら、下の図のように移動しよう。なお、クライムギアなど、空中コンボで大きく進める武器パネルがあれば、ミッション23をクリアして『エアスライド LV1』が使用可能になった時点で高台の上へ行ける(右の写真を参照)。

高台への行きかた



※←●は『エアスライド』での移動のしかたを示す
※左上の高台へ行くには、1と1、左下の高台へ行くには2のように移動する必要がある

MAP



※2……城門広場でアラジンがアブーをしかる場面を見たあとに出現する

『エアスライド LV1』で高台にのぼる方法

1の移動



⬅まずは左ページの図のように、ジャンプしてから『エアスライド』で移動。



➡その後、空中コンボで前へ進む。1のルートでもやりかたは変わらない。

2の移動



⬅Ⓑボタンを長めに押し、できるだけ高く跳んでから『エアスライド』を出す。



➡あとは空中コンボで前進。下に足場があるので、失敗してもすぐやり直せる。

※1、2は左ページの図と対応している

トライアルミッション

ミッションゲージを上げろ!

出現するファイアプラントをすべて倒せば、ミッションゲージを満タンにできる。ちなみに、ミッションゲージは、ファイアプラントを1体倒すごとに10%ずつたまっていく。



⬅敵のレベルは上がっているが、倒しかたはノーマルミッションと同じ。

制約

- エネミーのレベル+4

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
♔♔♔	ミッションゲージの量が100%
♔♔	ミッションゲージの量が80〜99%
♔	ミッションゲージの量が70〜79%



DAY 51~54

※試練の証と試練皆伝の証はDAY 71に自動的に入手する



トワイライトタウン

2　ノービス

17 テイルバンカーを討伐せよ

テイルバンカーを引きつけよう

テイルバンカーはトラム広場の中央付近にいる。ロクサスがそのあたりに近づくと周囲にミニッツボムが現れてしまうが、マップ左側にある宝石屋の近くへテイルバンカーをおびき寄せて戦うようにすれば、ミニッツボムの相手をせずにすむ。

トライアルミッション

最速クリアを目指せ!

テイルバンカーに攻撃を仕掛けつつ、適度にダメージを受けるのがポイント。リミットブレイクを使える状態になったらすぐに発動し、そのままテイルバンカーを倒そう。

制約

- 回復アイテム禁止
- エネミーのレベル+4

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
♛♛♛	クリアタイムが01:40:00以内
♛♛	クリアタイムが01:40:01~02:05:00
♛	クリアタイムが02:05:01~02:30:00

空振りするな!

飛びまわるテイルバンカーに対して空振りせずに『たたかう』でダメージを与えるのは困難。リミットブレイクは攻撃が命中しなくても空振りにならないため、手前のマップでミニッツボムの攻撃を受けてHPを減らしておき、リミットブレイクを連発して倒そう。

制約

- 攻撃魔法禁止
- 受けるダメージ30%アップ
- エネミーのレベル+18

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
♛♛♛	空振りした回数が0回
♛♛	空振りした回数が1~3回
♛	空振りした回数が4~10回

ミッション条件

ノルマ達成	テイルバンカーを倒す
ゲージ満タン達成	(上記と同じ)

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×2.15
マニー倍率	×6.45
基礎経験値	1.19

パートナー

—

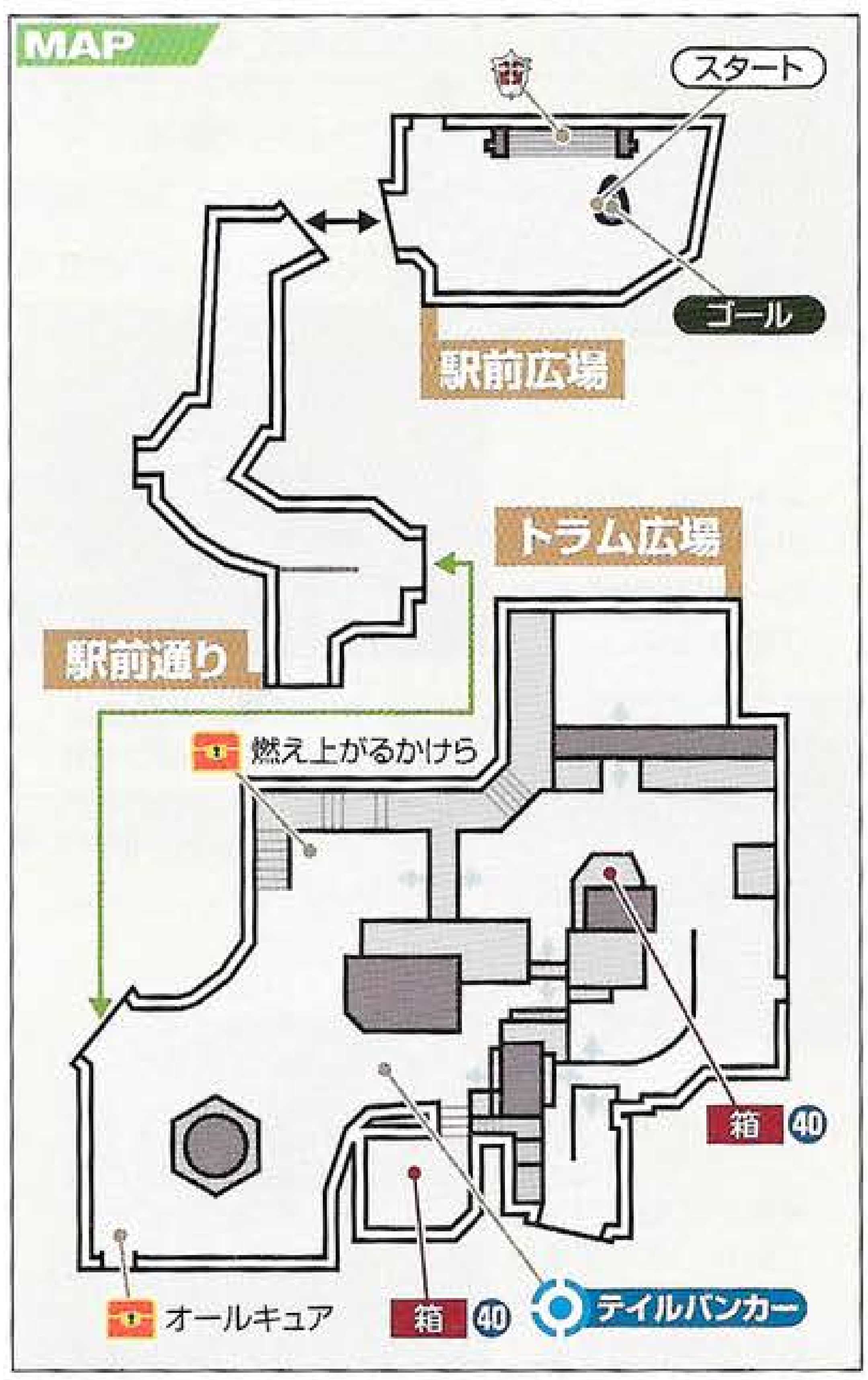
成功報酬

クリア報酬	光かがやくかけら、燃え上がるかけら、凍てつくかけら
ランダム報酬	ファイアレシピ(10%)、燃え上がるかけら(15%)、ムーンストーン(15%)、ポーション(20%)、エーテル(20%)、なし(20%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
ポイズンプラント(※1)	8	ムーンストーン	P.410
バルクベンダー(※1)	8	(※2)	P.411
ミニッツボム	2	エーテル	P.413
テイルバンカー	14	エアアーツ	P.429

※1……ミッションモードでは出現しない
※2……凍てつくかけら、エアアーツ、光かがやくかけらのいずれか





DAY 51～54

※試練の証はDAY 71に自動的に入手する



アグラバー

4 ノービス

18 機関の標章を回収せよ

地面から届かない標章は飛び降りて入手

王宮前の高い位置にある標章は、大通りを経由して高台に行き、そこから飛び降りれば入手できる。標章の光が消えてしまったときは、近くに現れるファイアプラントを倒して改めて光らせるようにしよう。

トライアルミッション

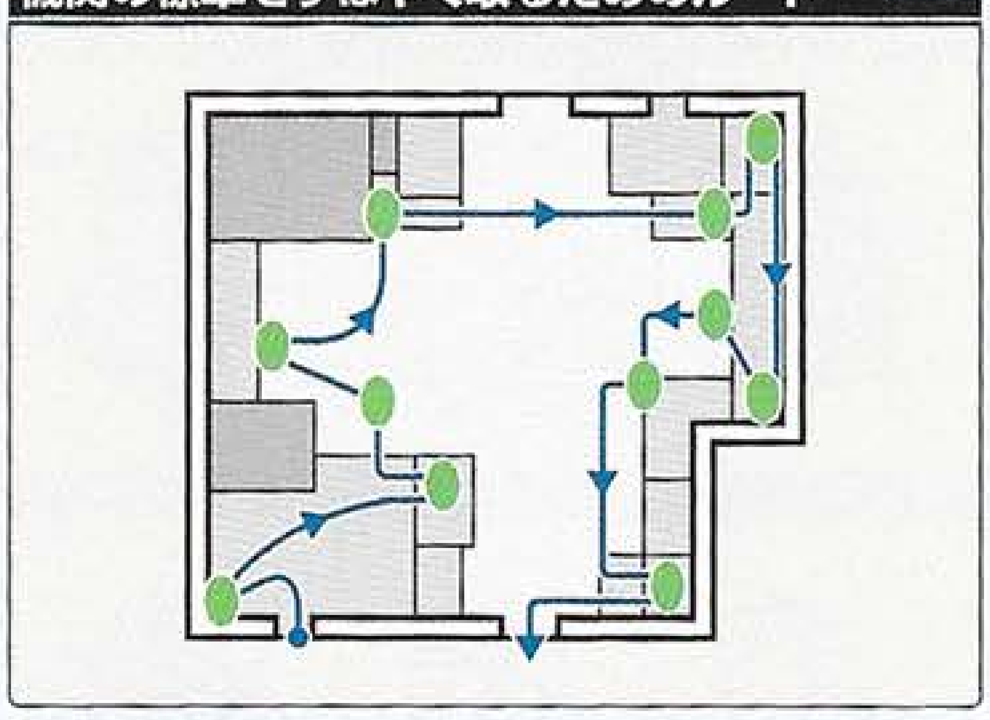
最速クリアを目指せ!

大通りには機関の標章が11個あり、それらをすべて光っている状態で取ればノルマを達成できる。下の図のルートを通ってすばやく闇の回廊までもどれば、『エアスライド』や『ヘイスト』などのアビリティがなくても、1分以内にクリア可能だ。



←移動に関するアビリティが充実していればスムーズに標章を入手でき、クリアまでのタイムも縮む。

機関の標章をすばやく取るためのルート



制約

- エネミーのレベル+2

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
☆☆☆	クリアタイムが01:00:00以内
☆☆	クリアタイムが01:00:01～01:10:00
☆	クリアタイムが01:10:01～01:30:00

ミッション条件

ノルマ達成	機関の標章を11～13個集める
ゲージ満タン達成	光った状態の機関の標章を16個集める

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×2.15
マニー倍率	×6.45
基礎経験値	1.19

パートナー

―

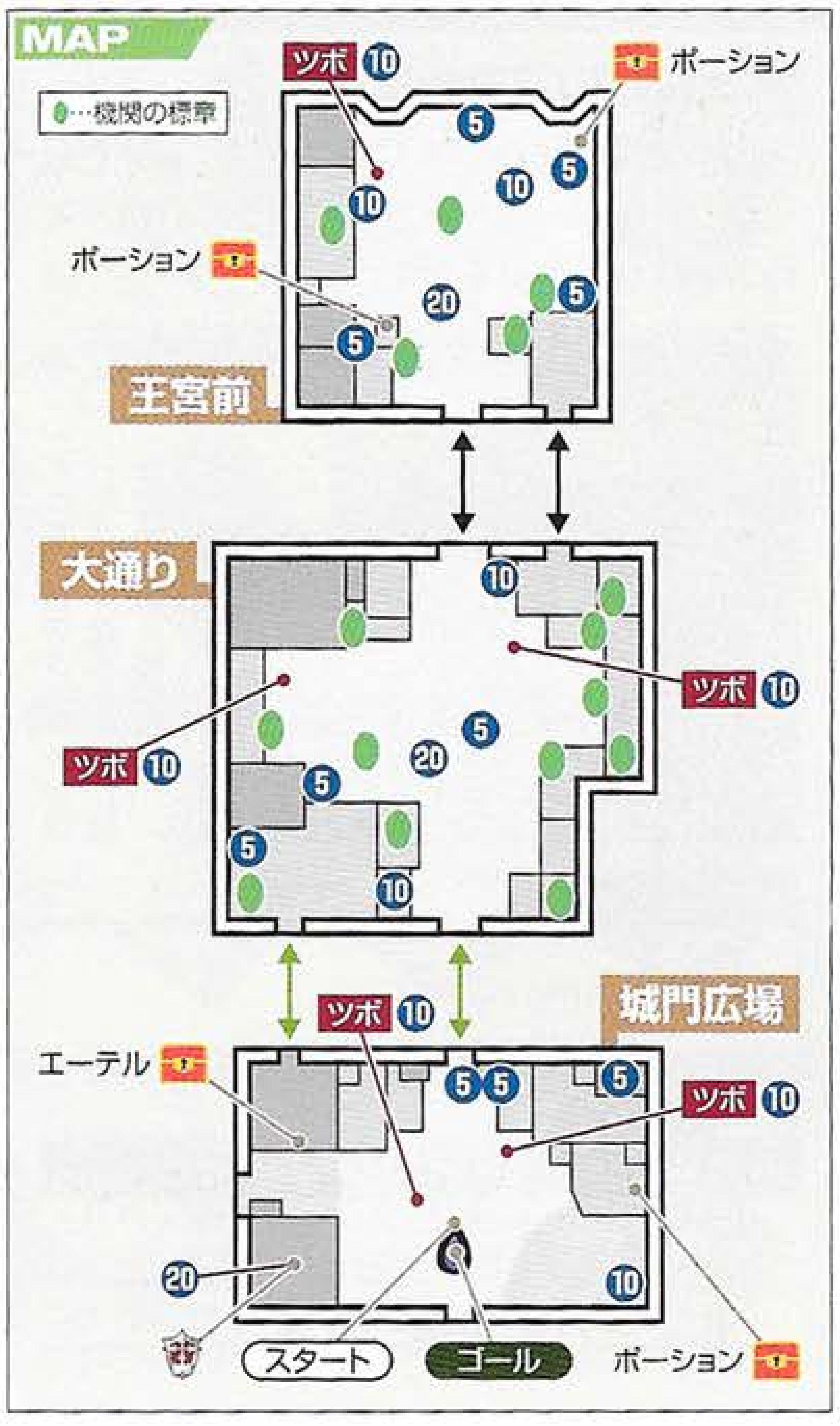
成功報酬

クリア報酬	アイアン オールキュア ブリザド
ランダム報酬	光かがやくかけら(20%) アイアン(20%) ポーション(30%) なし(30%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
スカーレットタンゴ	8	燃え上がるかけら	P.407
ファイアプラント	9	燃え上がるかけら	P.410
ラウドネス(※1)	8	ハイポーション	P.416

※1……ミッションモードでは出現しない





DAY 51~54

※試練の証はDAY 71に自動的に入手する

アグラバー

3 ノービス

19 ディザーターを討伐せよ

敵は2回にわかれて出現する

王宮前では、はじめにディザーターが8体だけ出現し、これを全滅させると新たに8体が現れる。合計16体をすべて倒せばノルマ達成だ。ちなみに、最初のグループの8体目を倒した直後は、新たに出現したディザーターから攻撃される心配はない。



←数体から攻撃を受けると大ダメージになるので、しっかり回避したい。

トライアルミッション

最速クリアを目指せ!

相手の攻撃を『リフレクトガード』で弾き返しつつディザーターを倒していこう。逃げまわるディザーターを倒すのに『ファイア』が役立つので、使える回数を増やしておきたい。



←ふたつ目のグループが現れたらすぐ攻撃し、敵が動き出す前に1体倒そう。

制約

●エネミーのレベル+2

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
☆☆☆	クリアタイムが01:00:00以内
☆☆	クリアタイムが01:00:01~01:15:00
☆	クリアタイムが01:15:01~01:30:00

ミッション条件

ノルマ達成	ディザーターを16体倒す
ゲージ満タン達成	(上記と同じ)

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×2.15
マニー倍率	×6.45
基礎経験値	1.19

パートナー

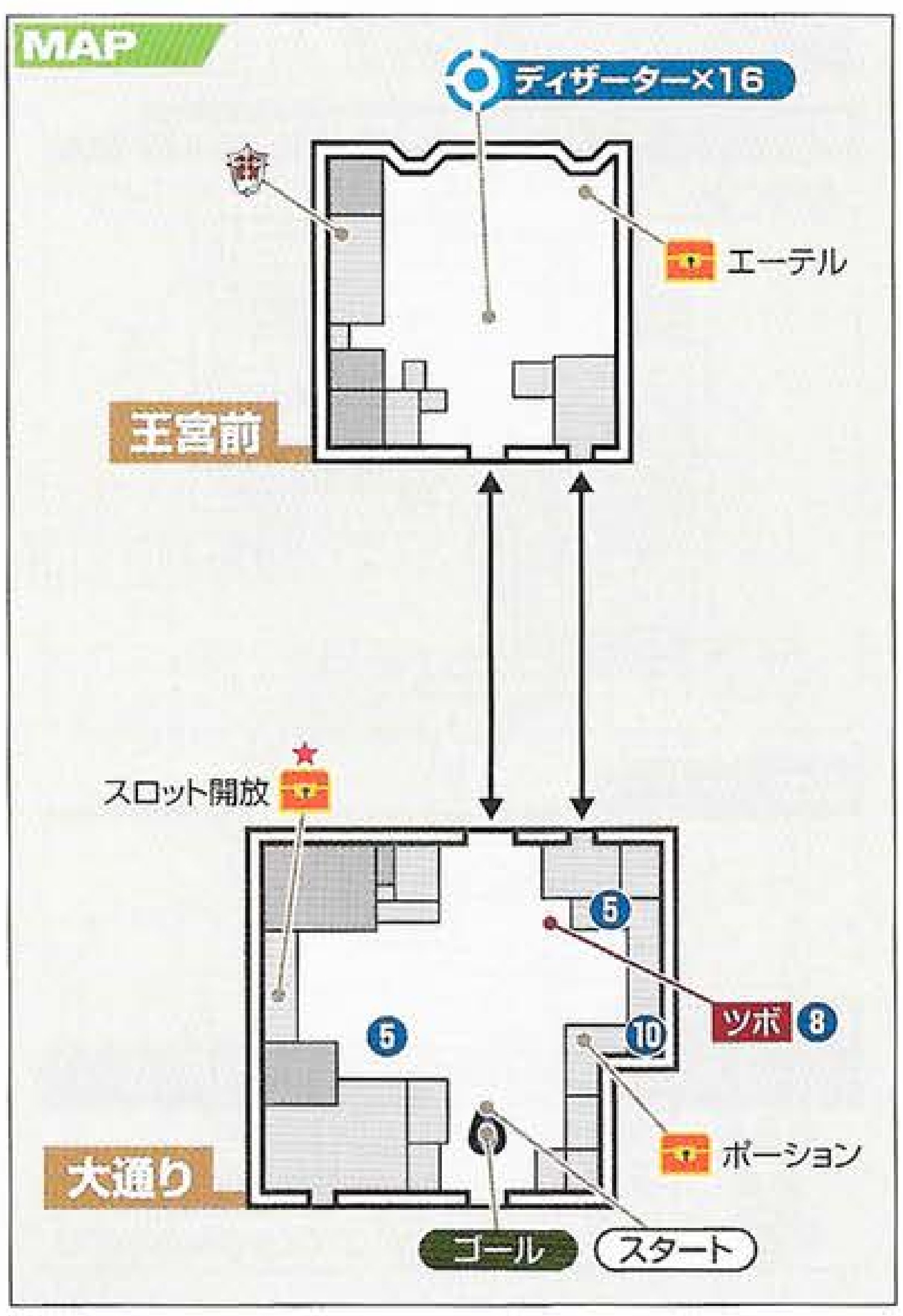
—

成功報酬

クリア報酬	光かがやくかけら　光かがやくかけら　凍てつくかけら
ランダム報酬	光かがやくかけら(20%)　アイアン(20%)　ポーション(30%)　なし(30%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
ディザーター	8	光かがやくかけら	P.414



COLUMN メッセージウィンドウCGギャラリー①

②はP.283
③はP.291

会話時のメッセージウィンドウ用として制作された各キャラクターの顔グラフィックを、3ページにわたって紹介しよう。喜怒哀楽に合わせたキャラクターたちの表情の変化を楽しんでほしい。

ロクサス



ロクサス



ロクサス　シオン



シオン　ゼムナス　シグバール



シグバール　ザルディン　ヴィクセン



ヴィクセン　レクセウス　ゼクシオン



サイクス　アクセル



アクセル　デミックス





DAY 71



トワイライトタウン

2 ノービス

20 シャドウブロックを破壊せよ

空中コンボの段数が多い武器が有利

破壊対象のシャドウブロックは、高い位置にあることが多いため、空中コンボが長く出せる武器を使うとスムーズに壊せる。なかでも、ショップで売っているクライムギア③がオススメだ。なお、『たたかう』が届かない位置にあるシャドウブロックは、ロックオンして『ファイア』を使えば壊すことができる。



⬅高い位置にあるシャドウブロックを壊すには、やや離れて斜め下から『ファイア』を使おう。



➡マップ右上のシャドウブロックは、隣の足場でジャンプして『ファイア』を使えば壊せる。

木箱を足場にして高く跳ぶ

路地裏と空き地には高い位置にシャドウブロックがあるが、どちらも近くに置かれた木箱の上からジャンプすれば『たたかう』が届く。木箱の周辺に出現するハートレスは、シャドウブロックを壊すときに邪魔になるので、あらかじめ倒しておくといい。



⬅木箱は、壊してしまうと別のマップに移動しても再出現しない。誤って壊さないよう注意。

ミッション条件

ノルマ達成	シャドウブロックを8個破壊する
ゲージ満タン達成	シャドウブロックを13個破壊する

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×2.20
マニー倍率	×6.60
基礎経験値	1.22

パートナー

—

成功報酬

クリア報酬	アイアン ガードユニット㋵	エーテル
ランダム報酬	ファイアレシピ(10%) ムーンストーン(15%) エーテル(20%)	燃え上がるかけら(15%) ポーション(20%) なし(20%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
シャドウ	8	ポーション	P.406
ポセッサー	8	ポーション	P.411
サーヴィランス(※1)	3	エーテル	P.412
ガーディアン(※1)	8	エアアーツ	P.412
シャドウブロック	8	—	P.417

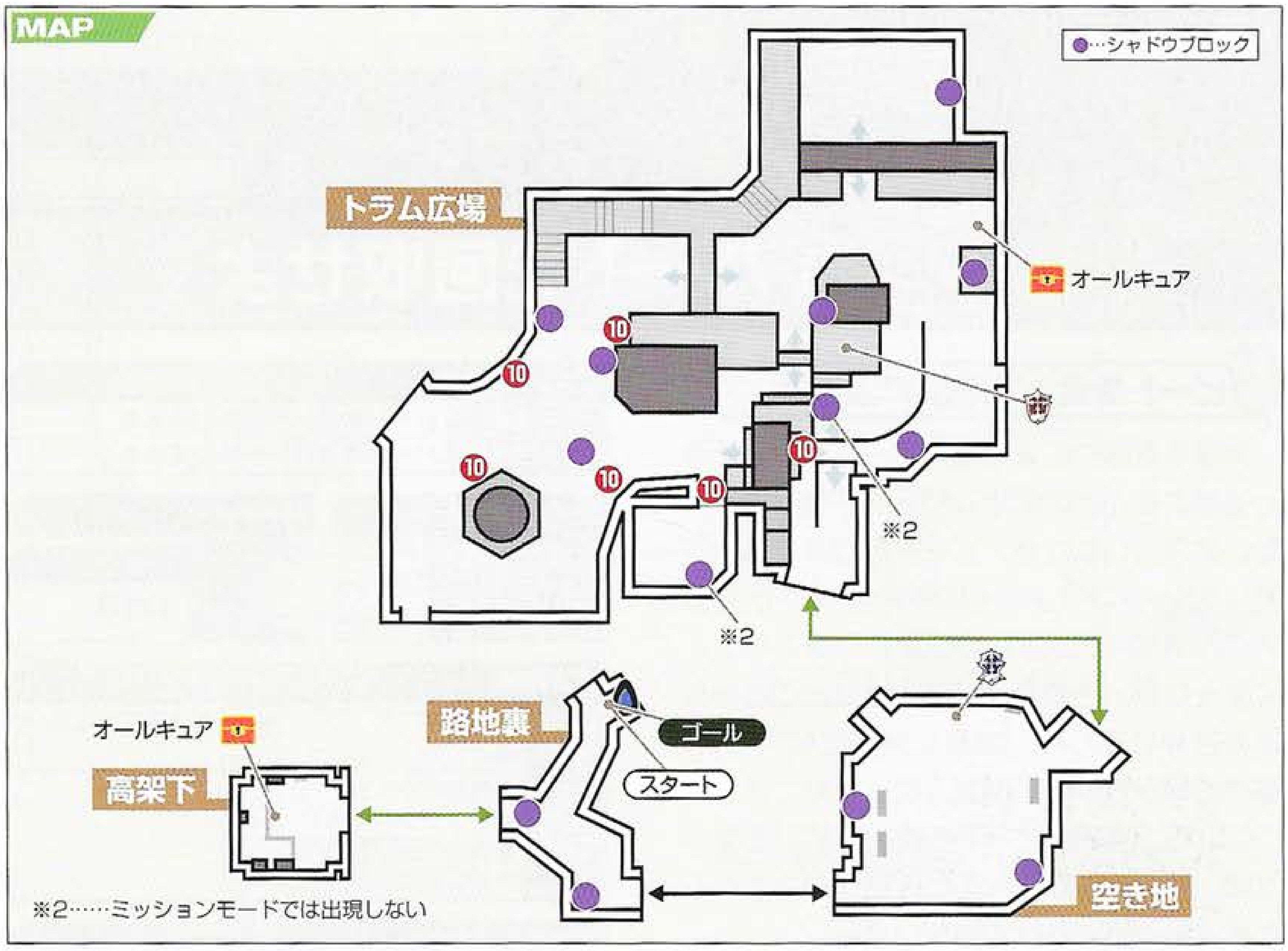
※1……ミッションモードでは出現しない

ミッションモードでのちがい

トラム広場にあるシャドウブロックが2個減っており、シャドウブロックを6個破壊すればノルマ達成、11個破壊すればゲージ満タンとなる。また、路地裏と空き地では、足場にできる木箱がなくなるため、武器によっては、『ハイジャンプ』などのアビリティがないと『たたかう』がシャドウブロックに届かない。



⬆シグバールなどは、『ハイジャンプ』があるかどうかにかかわらず、高い位置にあるシャドウブロックを『たたかう』で壊せる。



トライアルミッション

最速クリアを目指せ!

移動にかかる時間を短縮するために、シャドウブロックをロックオンして離れた位置から『ファイア』で壊す、というのが基本だ。シャドウブロックのそばへ行くと、敵が出現してロックオンに手間取ってしまうことが多いので、シャドウブロックにはあまり近づかないようにしたい。右の図は、シャドウブロックを壊す順番の一例。移動する距離が長いので、シンボル3個の獲得を目指すなら、『ヘイスト』や『グライド』があったほうが心強いだろう。

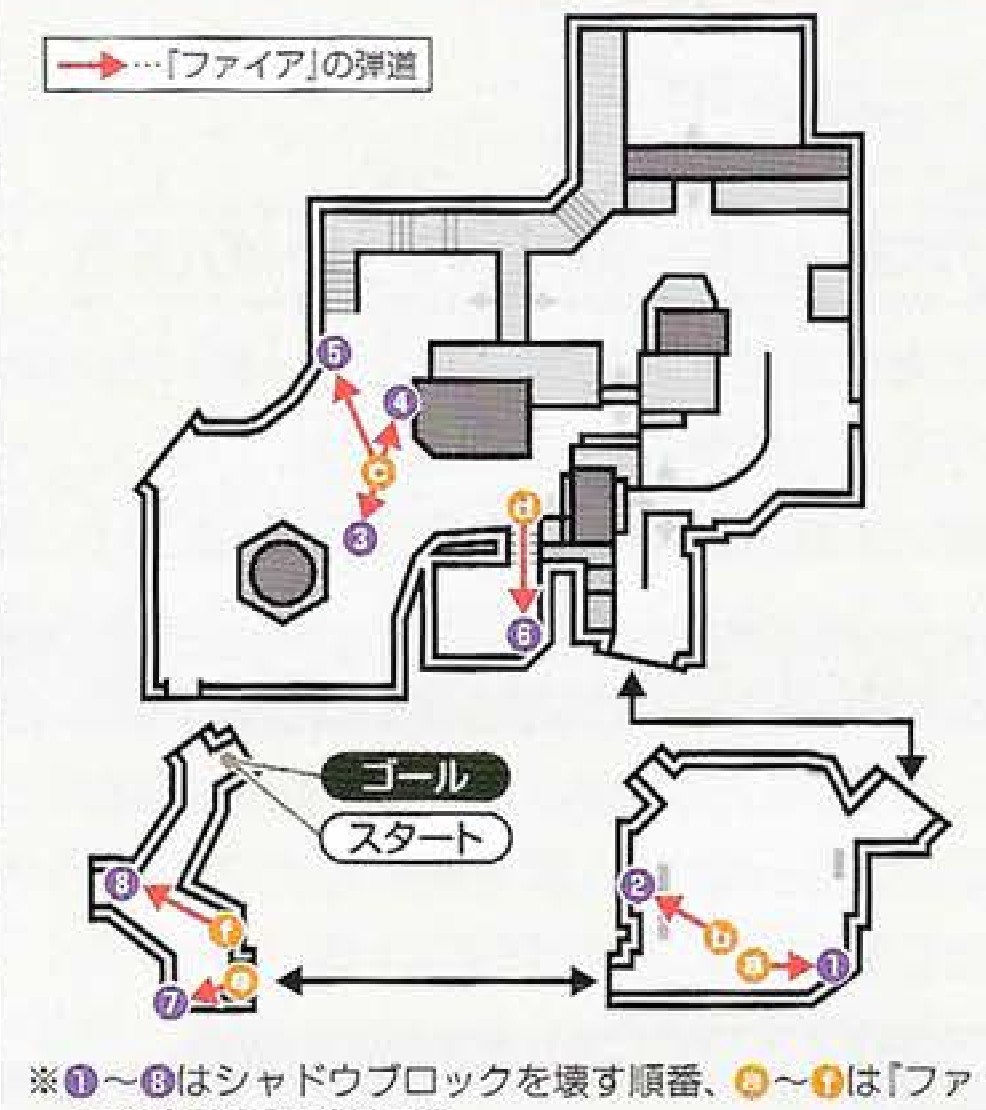


←❷を壊すときは、『ファイア』の弾がベンチとベンチのあいだを通るようにすればいい。



➡❸は、サーヴィランスから十分離れたうえでロックオンし、空中から『ファイア』を撃つ。

シャドウブロックを壊す順番と場所



※❶～❽はシャドウブロックを壊す順番、ⓐ～ⓕは『ファイア』を使う場所を示す
※❸～❺は順不同

制約

- 受けるダメージ20%アップ
- エネミーのレベル+4

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
♔♔♔	クリアタイムが01：20：00以内
♔♔	クリアタイムが01：20：01～02：10：00
♔	クリアタイムが02：10：01～02：30：00



DAY 72

アグラバー

8　ノービス

21 ハートを回収せよ

ピートを追って砂漠の洞窟へ

大通りと城門広場では、ピートをこっそりと追跡することになる。ピートの視界に入らないようにしながら、ピートをロクサスの視界に収めつづけよう(具体的なやりかたはP.274を参照)。下記のいずれかを満たすと失敗となり、そのマップに入ったところから追跡はやり直しだ。無事に追跡を終えると、城門広場から砂漠：洞窟入口へ移動できるようになる。なお、ピートを追跡しているあいだは、手前のマップへの出入口がふさがれるため、あともどりはできない。

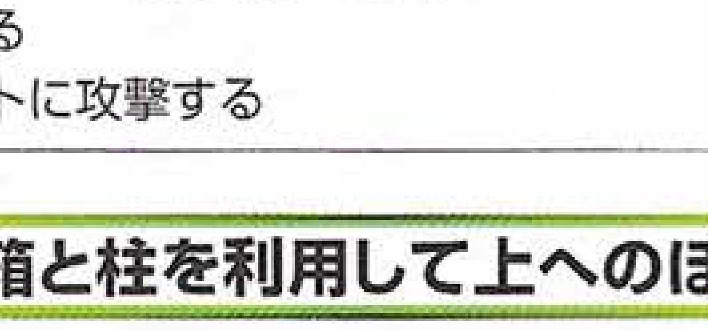
追跡が失敗になる条件

- ピートの視界(赤い範囲)にロクサスが入る
- ロクサスの視界(青い範囲)からピートがいなくなる
- ピートに攻撃する

木箱と柱を利用して上へのぼる

魔法の洞窟：入口大広間では、先に進むための扉と、扉を開けるためのレバーがどちらも高い位置にある。木箱や柱に『たたかう』を当てて下の図のように動かし、それらを足場にして高いところへのぼろう。ちなみに、レバーを操作したあと、柱の間へ行く前に魔法の洞窟から出ると、扉を開けるところからやり直しになってしまうので注意。

木箱や柱の動かしかた



※柱は、柱の前の床を調べたあとに動かせるようになる

ミッション条件

ノルマ達成	ハートポイントを250集める
ゲージ満タン達成	ハートポイントを322集める

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×2.25
マニー倍率	×6.75
基礎経験値	1.25

パートナー

アクセル LV10

成功報酬

クリア報酬	ケアル ケアル 魔法LV2プラス④(A)
ランダム報酬	光かがやくかけら(20%) アイアン(20%) ポーション(30%) なし(30%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
シャドウ	8	ポーション	P.406
スカーレットタンゴ	8	燃え上がるかけら	P.407
ウィードプラント	4	ポーション	P.409
ポセッサー	8	ポーション	P.411
ラウドネス	8	ハイポーション	P.416
ラージアーマー	12	凍てつくかけら	P.417

洞窟のなかでハートを集める

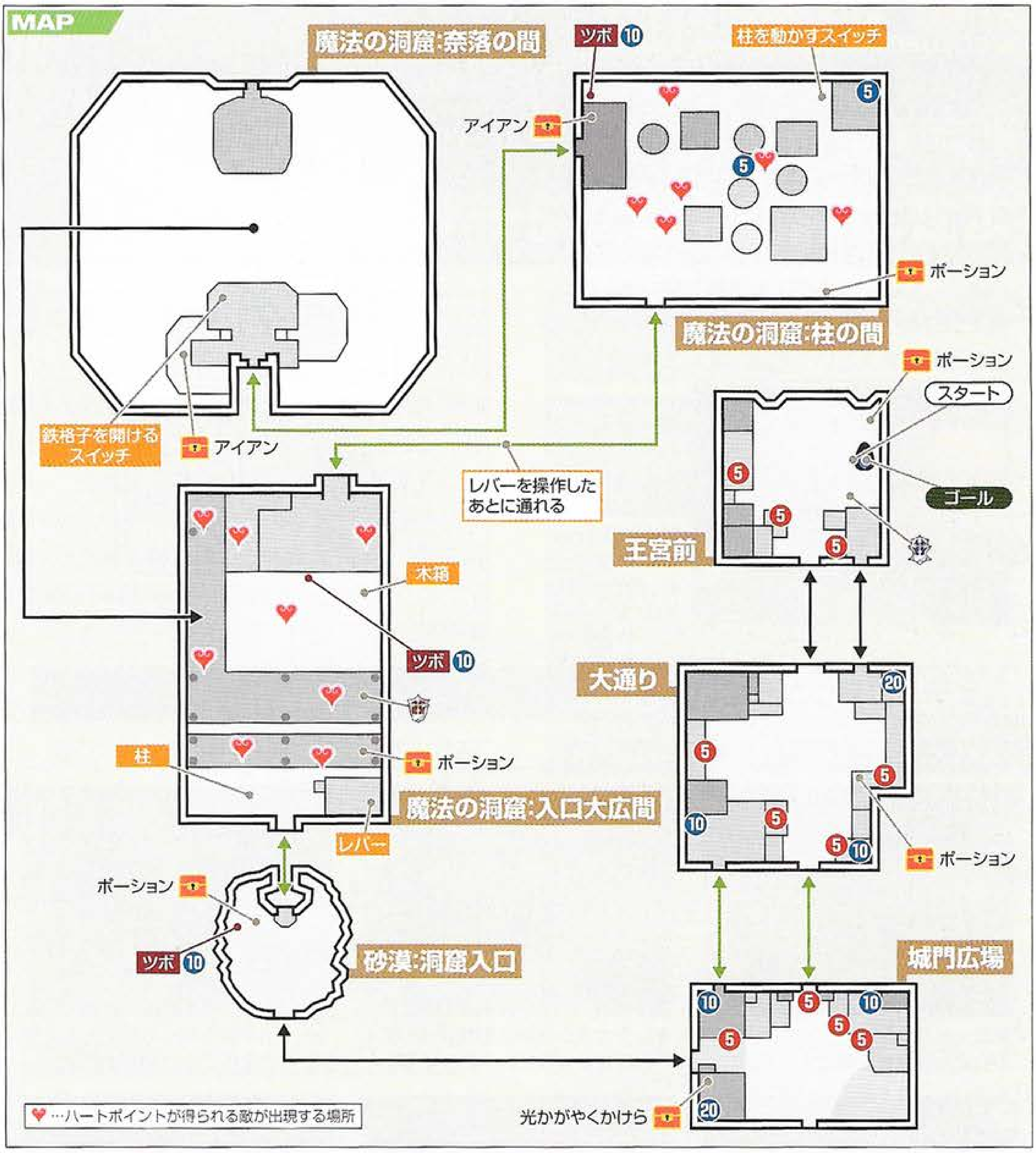
魔法の洞窟の入口大広間と柱の間に出現する敵を全滅させると、柱の間にラージアーマーが現れる。これを倒せばノルマ達成だ。

ゲージを満タンにするには、柱の間より奥へ進む必要がある。柱を動かすスイッチに『たたかう』を当てると、マップ内の円柱型の柱が上下に動き出すので、それを足場にして先へ進もう。奈落の間に着いたら下へ飛び降り、入口大広間の高い位置の足場に現れる敵をすべて倒せばいい。なお、奈落の間のスイッチをたたくと開く鉄格子の先へは、このミッションでは行けない。



←動く柱は、「柱が下がったときに乗り、上がり切ったらつぎの足場へジャンプで渡る」ということをくり返して進む。

MAP



トライアルミッション

最速クリアを目指せ!

ピートの追跡や木箱を動かすのを早くこなさないと、7分以内のクリアは困難。ミッション53をクリアして『グライド』が使えるようになれば、魔法の洞窟:入口大広間で木箱と柱を運ぶ手間がはぶけて、難易度が下がる。

制約

- エネミーのレベル+2

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
♔♔♔	クリアタイムが07:00:00以内
♔♔	クリアタイムが07:00:01~07:30:00
♔	クリアタイムが07:30:01~08:00:00

ミッションモードでのちがい

魔法の洞窟に出現する敵が増えており、ミッションノルマを達成するにはハートポイントが292、ゲージを満タンにするには363必要となる。また、ピートを追跡するときは、誰かひとりの視界にピートがいればよく、全員で追わなくてもかまわない。



←ひとりでもピートに見つかると、追跡はやり直しになってしまう。

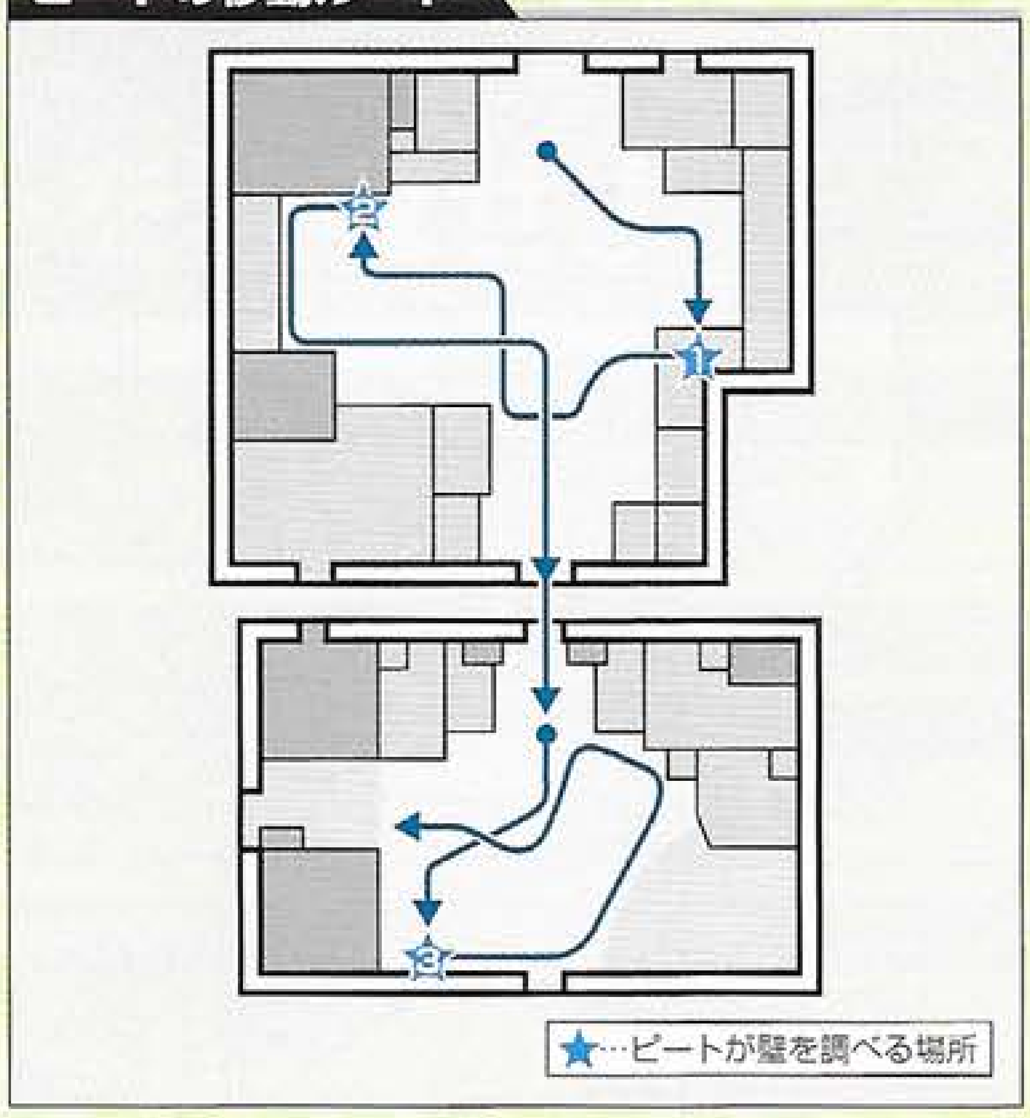
COLUMN ピートの追跡のしかた

ピートは右の図のようなルートを移動し、壁の前で止まったあとは、左右を確認してから壁を調べ出す。ピートが移動しているあいだは、ロクサス自身はあまり移動せず、視界の先端部分にピートを収めるようにすると、ピートに見つかりにくい。ロクサスの視界を動かすときは、見たい方向へカメラを向けてから十字ボタンの上を一瞬押す、という方法がオススメだ。



⬅ほんの一瞬なら、ロクサスが赤い範囲に入ったり、ピートが青い範囲からはずれても大丈夫。

ピートの移動ルート



ピートに見つからない動きかた

大通りでの動きかた



⬆ピートが壁を調べはじめたら、彼のすぐ左後方まで移動する。



⬆ロクサスの視界の先端部分にピートが収まるように、小刻みに移動。



⬆ピートが壁を調べる前に左右を確認したのを見てから、距離を詰める。



⬆ピートのほぼ真横に立ち、ロクサスの視界を左側に向けておく。



⬆ピートがロクサスの目の前を通りすぎるまで、一歩も動かずに待つ。



⬆ロクサスの視界からピートがはずれそうになったら、ゆっくり追う。

城門広場での動きかた



⬆ピートが壁を調べているあいだに、ピートのすぐ右後方に立つ。



⬆ピートが移動するのに合わせて、壁沿いを砂山の近くまで進む。



⬆壁沿いに立ったまま、ロクサスの視界をマップの中央に向ける。

※1～3は上の図と対応している



DAY 73

ビーストキャッスル

5 ノービス

22 サージェントを討伐せよ

仕掛けを操作して城内へ

サージェントがいるエントランスホールに通じる扉は、はじめは閉まっている。まずは庭にある3つの石像に『たたかう』を当てて動かし、それぞれを床のスイッチに乗せて、隠された入口を開けよう。エントランスホール：2階の通路は壁でふさがれているが、壁の近くのスイッチを調べれば先へ進める。3つのスイッチをすべて調べたのち、1階へ飛び降りてサージェントを倒せばノルマ達成だ。そのあとは、エントランスホールの扉を調べると、庭とのあいだを行き来できるようになる。

トライアルミッション

最速クリアを目指せ!

石像を動かすときは、床のスイッチと石像とロクサスが一直線になる場所からコンボを出そう。スイッチ2は、壁ぎわで少し待ち、手前に現れた敵が消えてから調べるといい。

制約

- エネミーのレベル+3

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
♔♔♔	クリアタイムが02：10：00以内
♔♔	クリアタイムが02：10：01～02：40：00
♔	クリアタイムが02：40：01～03：20：00

ミッション条件

ノルマ達成	サージェントを倒す
ゲージ満タン達成	(上記と同じ)

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×2.30
マニー倍率	×6.90
基礎経験値	1.28

パートナー

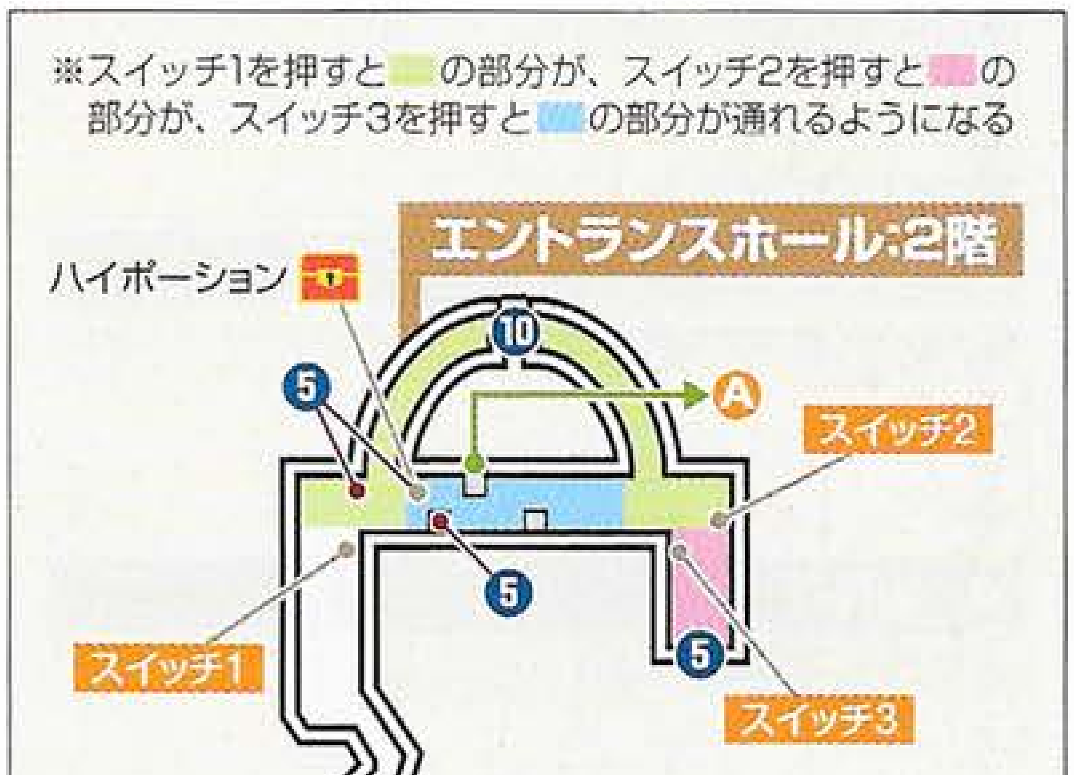
—

成功報酬

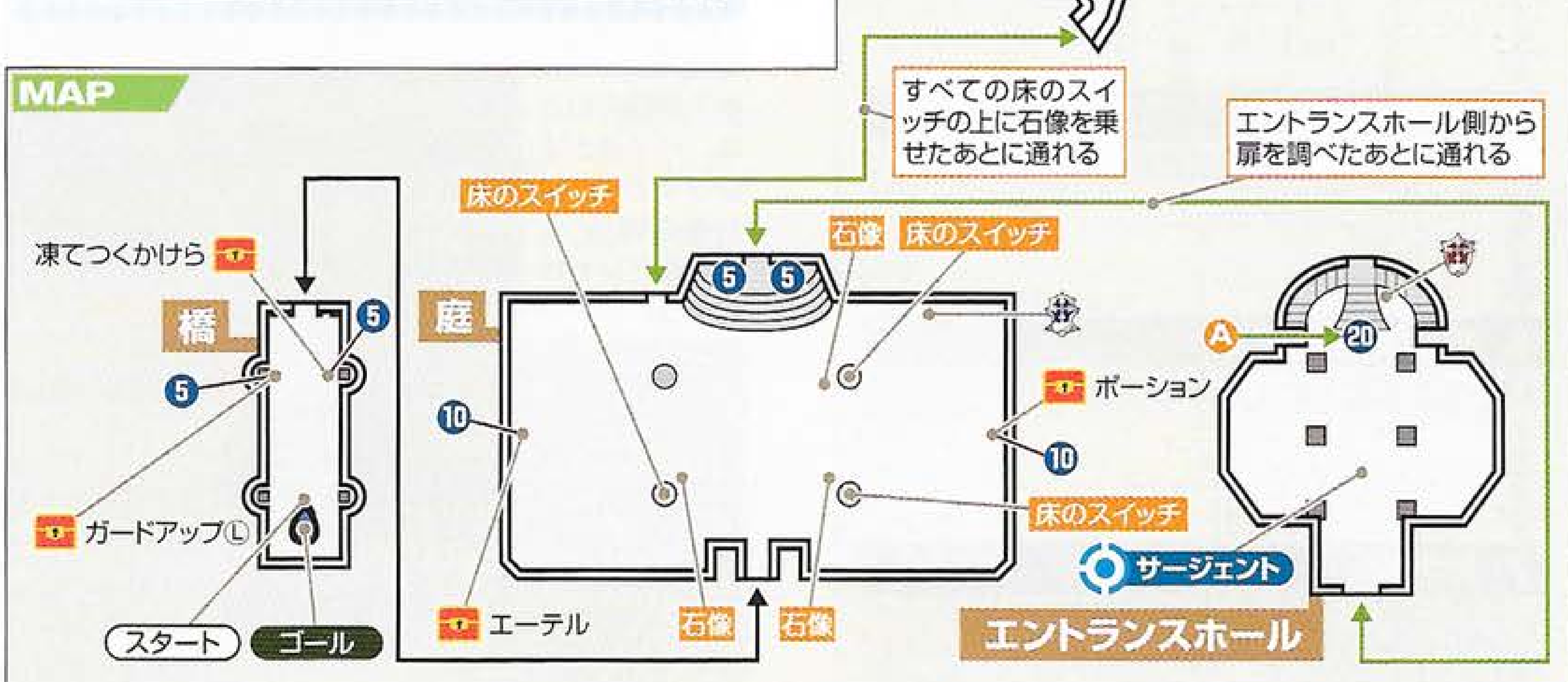
クリア報酬	バックパック 光かがやくかけら 光かがやくかけら
ランダム報酬	凍てつくかけら(25%) エーテル(40%) なし(35%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
シャドウ	8	ポーション	P.406
ポセッサー	8	ポーション	P.411
ソルジャー	10	オールキュア	P.415
マッドドッグ	10	アイアン	P.419
サージェント	11	光かがやくかけら	P.415



MAP





DAY 74

トワイライトタウン

7

23 シオンを捜索せよ

ハイネたちの話を順番に聞いていく

トワイライトタウン全域が舞台となる、やるべきことの多いミッション。下の手順を参考に街中を駆けまわろう。手順5でピンツから出される質問に対しては、「駅前広場」→「アイス大量入荷」→「1両」の順に答えを選べばOKだ。ちなみに、質問は3問つづけて出題されるが、全問正解かどうかは3問答えるまでわからず、不正解があった場合、どの問題をまちがえたのかは教えてもらえない。

クリアまでの手順

1 空き地
- ハイネたちの話を聞く

2 トンネル
- ピンツの話を聞く

3 空き地
- ハイネたちの話を聞く

4 高架下
- ドラム缶を調べる

5 トンネル
- ピンツと話し、3つの質問に正解する

6 町はずれの森
- 葉っぱが落ちてくる木をたたく

7 屋敷前
- バニッシュリザードを倒す

ミッションノルマ達成 & ミッションゲージ満タン達成

ミッション条件

ノルマ達成	バニッシュリザードを倒す
ゲージ満タン達成	(上記と同じ)

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×2.35
マニー倍率	×7.05
基礎経験値	1.31

パートナー

アクセル LV11

成功報酬

クリア報酬	エアスライド② / 燃え上がるかけら / 凍てつくかけら
ランダム報酬	ファイアレシピ(10%) / 燃え上がるかけら(15%) / ムーンストーン(15%) / ポーション(20%) / エーテル(20%) / なし(20%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
シャドウ	8	ポーション	P.406
イエローオペラ	10	ムーンストーン	P.407
ポイズンプラント	8	ムーンストーン	P.410
バルクベンダー	10	(※1)	P.411
サーヴィランス	3	エーテル	P.412
シンバルモンキー	11	アイアン	P.420
ロールスラッシャー	48	コンボアーツ	P.427
バニッシュリザード	14	アイアン	P.432

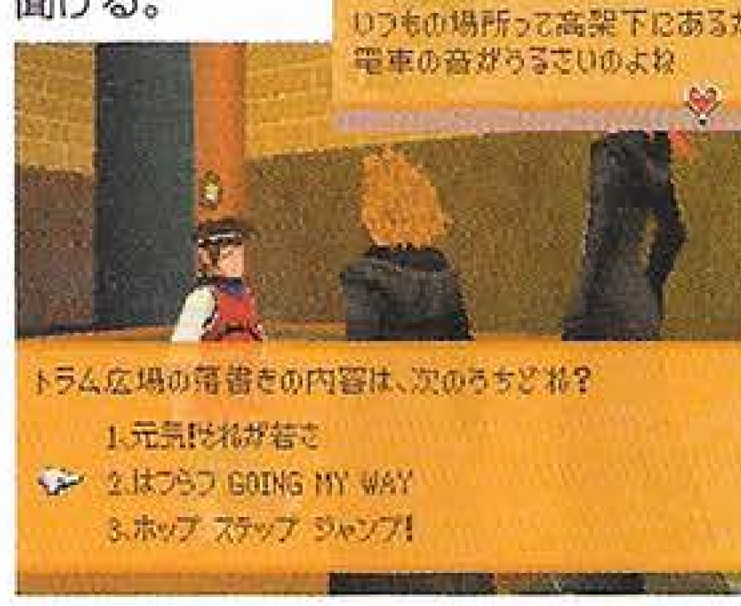
※1……凍てつくかけら、エアアーツ、光かがやくかけらのいずれか



←ハイネたちの話を聞く前は、地下連絡通路のシャッターが降りていてトンネルに行けない。

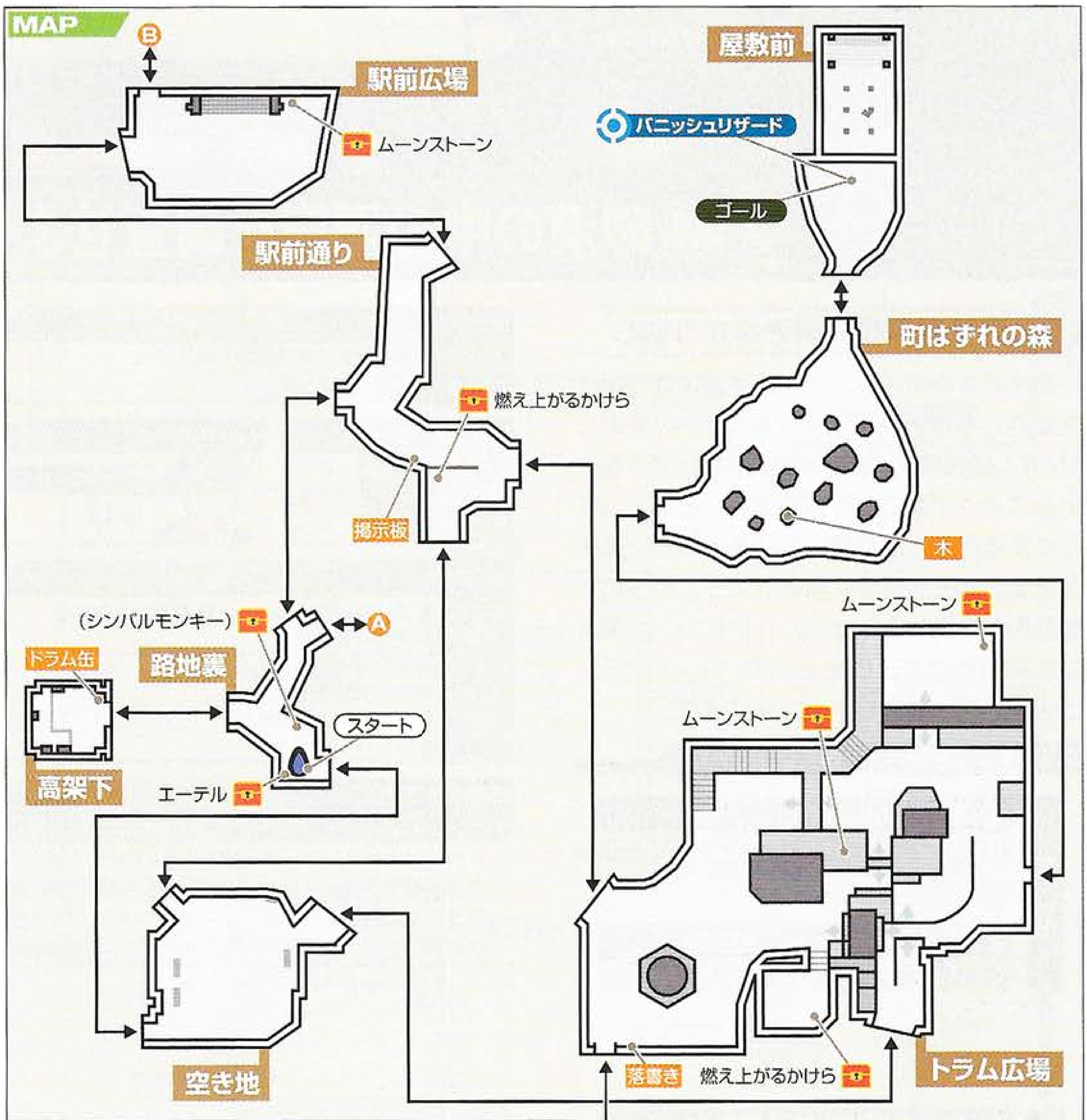


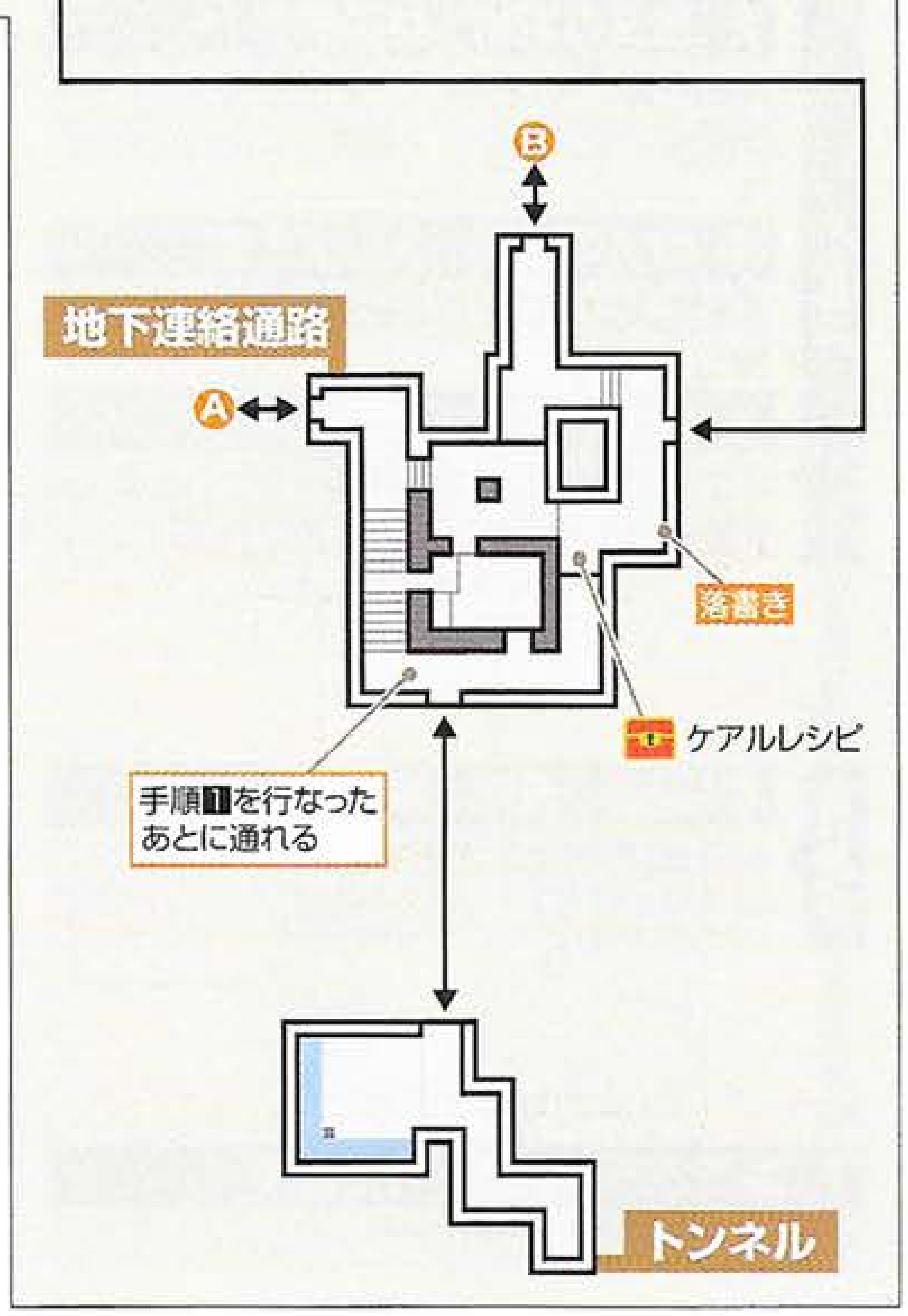
➡手順3のあとは、ハイネとオレットから"いつもの場所"に関するヒントが聞ける。



⬅ホログラムミッションでこのミッションに挑むと、ピンツの質問内容が変わる(→P.459)。

MAP





木をたたいてから屋敷前へ

ピンツの質問に正解したあとは、町はずれの森にある木の1本から葉が落ちてくるようになっており、その木をたたいてから屋敷前へ行けば、バニッシュリザードとのバトルになる。このバトルでは、敵のHPがはじめて残り70%以下になるとシオンが現れるが、そのあと敵のHPが最大値まで回復してしまう。なお、バニッシュリザードを倒すと、そのままミッションクリアとなる。



←木をたたいたあとはトンネルにロールスラッシャーが現れるが、無理に戦う必要はない。

▼INDEX



DAY 75~79

アグラバー

8　ノービス

24 砂漠の中の洞窟を調査せよ

仕掛けを順番に解きながら進む

魔法の洞窟のなかでは、さまざまな仕掛けを動かしながら進むことになる(下の手順を参照)。奈落の間の鉄格子は、マップ下側にあるスイッチをたたけば開けられるが、しばらくするとふたたび閉じてしまうので、鉄格子を開けたらすばやく移動しよう。隠された部屋の像を調べるとミッションゲージが満タンになったのち、ピートとのバトルになる。ピートを倒せばミッションクリアだ。

クリアまでの手順

第1段階

1 城門広場
- スカーレットタンゴ×8を倒してアブーを助ける

2 魔法の洞窟：入口大広間
- マップ内の✔を調べる

第2段階

3 魔法の洞窟：柱の間
- 柱を動かすスイッチをたたく
- ダイス型ブロック1を調べてからたたく

4 魔法の洞窟：入口大広間
- ダイス型ブロック2を調べてからたたく

5 魔法の洞窟：奈落の間
- ダイス型ブロック3を調べてからたたく
- 鉄格子を開けるスイッチをたたく

第3段階

6 魔法の洞窟：隠された部屋
- マップ内の✔を調べる
- ミッションノルマ達成 & ミッションゲージ満タン達成

7 魔法の洞窟：隠された部屋
- ピートと戦う

ミッション条件

ノルマ達成	調査の第3段階を終える
ゲージ満タン達成	(上記と同じ)

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×2.65
マニー倍率	×7.95
基礎経験値	1.34

パートナー

シオン LV12

成功報酬

クリア報酬	ブリザド 凍てつくかけら 凍てつくかけら
ランダム報酬	光かがやくかけら(20%) アイアン(20%) ポーション(30%) なし(30%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
スカーレットタンゴ	8	燃え上がるかけら	P.407
ファイアプラント	9	燃え上がるかけら	P.410
ラウドネス(※1)	8	ハイポーション	P.416
ピート	14	──	P.437

※1……ミッションモードでは出現しない

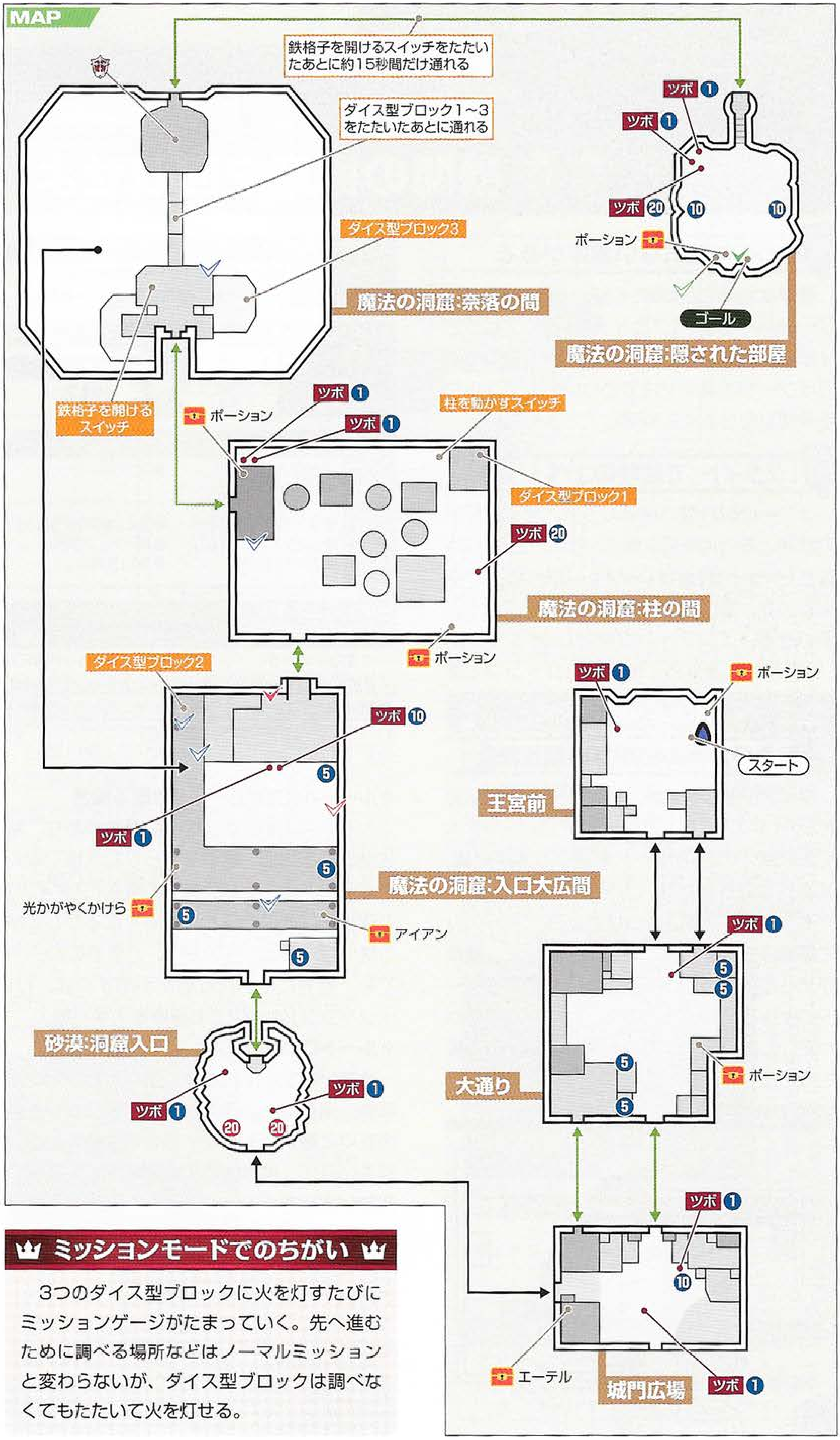
ダイス型ブロックは調べてからたたく

手順2を終えると、洞窟内にダイス型ブロックが3つ出現する。これらのブロックは、調べてから『たたかう』を当てれば火を灯すことができ、3つすべてに火を灯すと、奈落の間に足場が現れて奥へ進めるようになるのだ。なお、ダイス型ブロックは、1→2→3の順番でしか火を灯せない。ダイス型ブロック3に火を灯すには、いったん飛び降りて入口大広間の高い位置の足場へ行く必要がある。



←入口大広間のダイス型ブロック2に火を灯したら、奈落の間へもどろう。

MAP



ミッションモードでのちがい

3つのダイス型ブロックに火を灯すたびにミッションゲージがたまっていく。先へ進むために調べる場所などはノーマルミッションと変わらないが、ダイス型ブロックは調べなくてもたたいて火を灯せる。



DAY 75~79



トワイライトタウン

2 ノービス

25 機関の標章を回収せよ

はじめは取れない標章がある

標章は全部で24個あるが、そのうち3つは『ハイジャンプ』や『グライド』などのアビリティがないと取れない。DAY 75~79の時点ではゲージを満タンにできないので、ノルマを達成したらすぐに帰還してかまわない。

『グライド』で建物の上へ

はじめは取れない標章のうち、マップ左下の建物の近くにある2個は、DAY 298以降なら『グライド』と『ハイジャンプ LV2』が使えるので、高い位置から飛んでいくことで入手できる。エンディング後で『ハイジャンプ LV3』が使えるなら、地面からジャンプで建物の上にのぼって取りに行くことも可能。

取るのが難しい標章の取りかた

マップ左上の標章は、『ハイジャンプ LV3』『グライド LV2』『エアスライド LV1』がすべてあれば下の図のルートを通って入手可能。基本的な取りかたは、ジャンプしたあと『エアスライド』で勢いをつけてから『グライド』で標章のもとを目指すというものだが、標章が光っているうちに取るときの注意点はルートによってちがう(右記参照)。なお、高度がわずかに足りない場合は、キーブレードで壁をたたけば、弾かれた反動で標章を取れる。

マップ左上の標章を入手するルート



ミッション条件

ノルマ達成	機関の標章を16~19個集める
ゲージ満タン達成	光った状態の機関の標章を24個集める

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×2.65
マニー倍率	×7.95
基礎経験値	1.34

パートナー

シオン LV12

成功報酬

クリア報酬	ケアル ラックアーツ	エアアーツ
ランダム報酬	ファイアレシピ(10%) ムーンストーン(15%) エーテル(20%)	燃え上がるかけら(15%) ポーション(20%) なし(20%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
イエローオペラ	10	ムーンストーン	P.407
ポイズンプラント(※1)	8	ムーンストーン	P.410
シンバルモンキー(※1)	12	アイアン	P.420

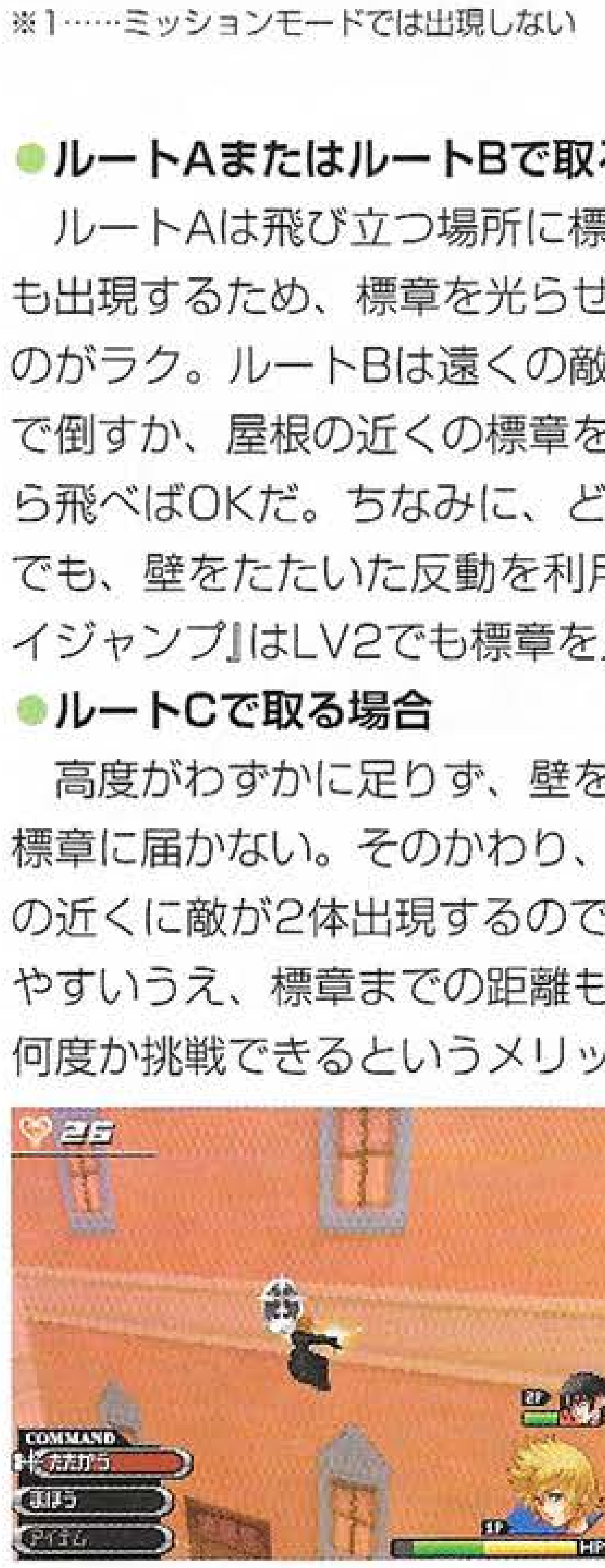
※1……ミッションモードでは出現しない

●ルートAまたはルートBで取る場合

ルートAは飛び立つ場所に標章があり、敵も出現するため、標章を光らせた状態で取るのがラク。ルートBは遠くの敵を『ファイア』で倒すか、屋根の近くの標章を取るかしてから飛べばOKだ。ちなみに、どちらのルートでも、壁をたたいた反動を利用すれば、『ハイジャンプ』はLV2でも標章を入手可能。

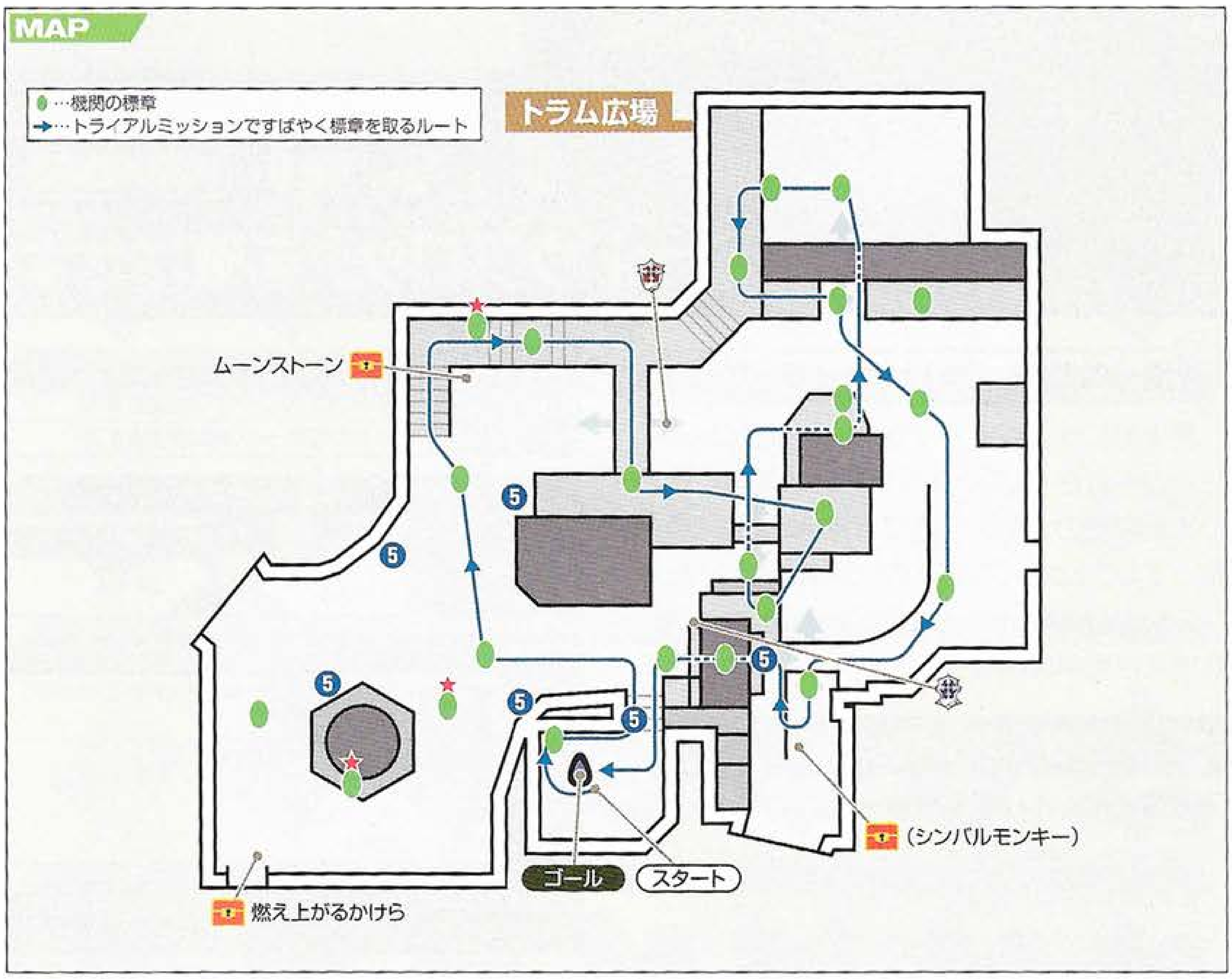
●ルートCで取る場合

高度がわずかに足りず、壁をたたかないと標章に届かない。そのかわり、飛び立つ地点の近くに敵が2体出現するので標章を光らせやすいうえ、標章までの距離も短く、手軽に何度か挑戦できるというメリットがある。



←ルートCなら、『グライドアタック』を利用しても、壁にぶつかった反動で標章を取れる。

MAP



早い時期にゲージを満タンにすることも可能

かなり難しいが、DAY 225の時点ですべての標章を取ることもできる。まず、パネル合成でヴァリアントギア⑤を入手してセットしよう。すると、『ハイジャンプ LV2』がないと取れない標章を、『ハイジャンプ LV1』と空中コンボの併用で取れるようになる。マップ左上の標章は、『ハイジャンプ LV1』『グライド LV2』『エアスライド LV2』があれば、左ページの図のルートAかルートBを通り、下の写真のようにして入手可能だ。



←ジャンプしたあと、『エアスライド』をすばやく2回連続で出してから、間髪入れず『グライド』で飛びはじめる。



←空中コンボの2段目でロクサスが浮くのを利用して標章を入手。マップ左下の建物の上にある標章も同じ方法で取れる。

トライアルミッション

最速クリアを目指せ!

上のマップに記したルートで標章を回収すれば、シンボルを3個得られるタイムでクリアできる。はじめてこのミッションに挑む時点でも『エアスライド』が使えるはずなので、坂道を登るときやジャンプの飛距離を伸ばしたいときなどに活用しよう。



←時間には比較的余裕がある。落ち着いて挑戦すれば、さほど難しくない。

制約

- エネミーのレベル＋2

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
♔♔♔	クリアタイムが01：40：00以内
♔♔	クリアタイムが01：40：01～02：00：00
♔	クリアタイムが02：00：01～02：50：00



DAY 75~79



アグラバー

6　ノービス

26 シャドウブロックを破壊せよ

遠くのブロックは『ファイア』で壊す

基本的には、ジャンプでシャドウブロックのもとへ行き、『たたかう』で壊していけばいい。王宮前のシャドウブロックは高い位置にあって『たたかう』で壊すのは難しいが、マップの中央付近からロックオンして『ファイア』を使えば簡単に壊せる。

トライアルミッション

なるべくジャンプをするな!

王宮前と城門広場のシャドウブロックを『ファイア』を使って壊すようにすれば、大通りで2回ジャンプするだけで合計4個のシャドウブロックを壊せる。なお、『サンダガ』を使えば、地面から一度もジャンプをせずにノルマを達成することも可能だ。



➡2回ジャンプして上へのぼり、上の出入口から城門広場へ移動。



➡向かいのシャドウブロックを『ファイア』で壊し、下に降りよう。

制約

- レベル制限8まで

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
★★★	ジャンプした回数が3回以内
★★	ジャンプした回数が4~10回
★	ジャンプした回数が11~15回

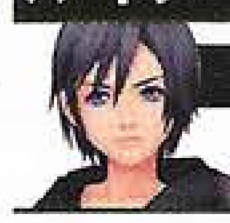
ミッション条件

ノルマ達成	シャドウブロックを4個破壊する
ゲージ満タン達成	シャドウブロックを6個破壊する

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×2.65
マニー倍率	×7.95
基礎経験値	1.34

パートナー



シオン LV12

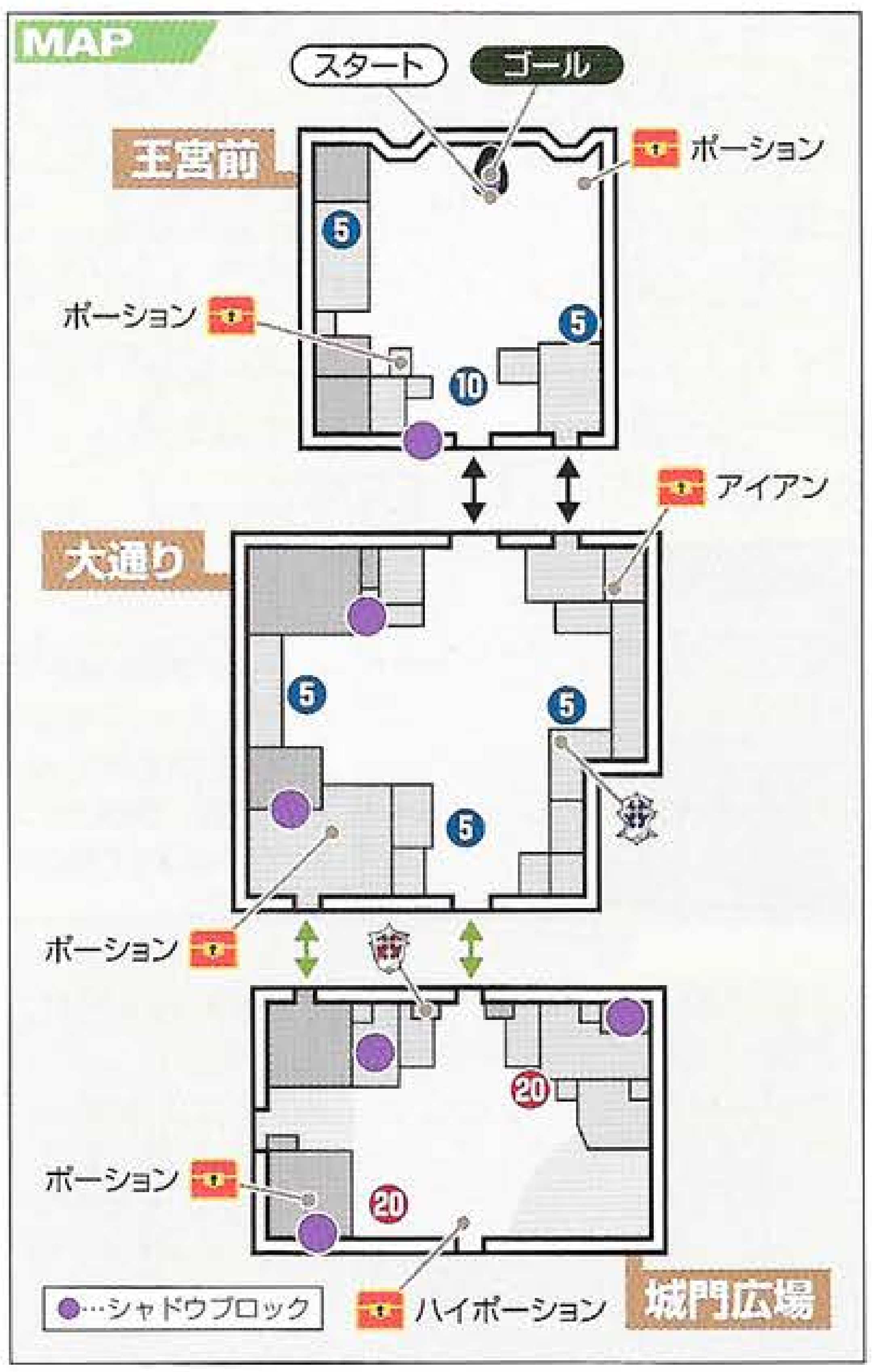
成功報酬

クリア報酬	ファイアレシピ　光かがやくかけら　ファイア
ランダム報酬	光かがやくかけら(20%) アイアン(20%) ポーション(30%) なし(30%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
シャドウ	8	ポーション	P.406
ポセッサー	8	ポーション	P.411
ラウドネス(※1)	8	ハイポーション	P.416
ラージアーマー	12	凍てつくかけら	P.417
シャドウブロック	11	——	P.417

※1……ミッションモードでは出現しない



COLUMN メッセージウィンドウCGギャラリー②

①はP.269
③はP.291

ルクソード　マールーシャ



ラクシーヌ　ナミネ



ナミネ　ディズ　リク



リク　王様



ピート　モーグリ　ハイネ



ハイネ　ピンツ



オレット　アラジン



アラジン　ジャスミン





DAY 75~79



ビーストキャッスル

6

27 ビーストキャッスルを調査せよ

バトルに備えた装備で挑む

調査が目的のミッションで、下のチャートの手順で進めればクリア可能。大半の敵とは戦う必要はないが、西の棟ではマッドドッグ2体とバイティングドッグとの強制バトルがある。バイティングドッグはやや強敵なので、魔法を多めに使えるようにしておき、遠くから攻撃するといいだろう。



←西のホールから先へは、調査の第1段階が終わってからでないと進むことができない。

調査の手順

第1段階（順不同）
- **1a エントランスホール、庭**
  - マップ内の✓の2ヵ所を調べる
- **1b 西のホール**
  - ルミエールを目撃する

第2段階
- **2 西の棟**
  - マップ内の✓の2ヵ所を調べる
  - ミッションノルマ達成

第3段階
- **3 エントランスホール**
  - マップ内の✓の4ヵ所を調べる
  - ミッションゲージ満タン達成

- **4 エントランスホール：2階**
  - 闇の回廊から帰還する

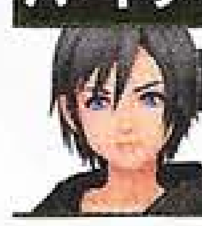
ミッション条件

ノルマ達成	調査の第2段階を終える
ゲージ満タン達成	調査の第3段階を終える

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×2.65
マニー倍率	×7.95
基礎経験値	1.34

パートナー



シオン
LV12

成功報酬

クリア報酬	アイアン / ハイポーション / アイアン
ランダム報酬	凍てつくかけら(25%) / エーテル(40%) / なし(35%)

出現するエネミー

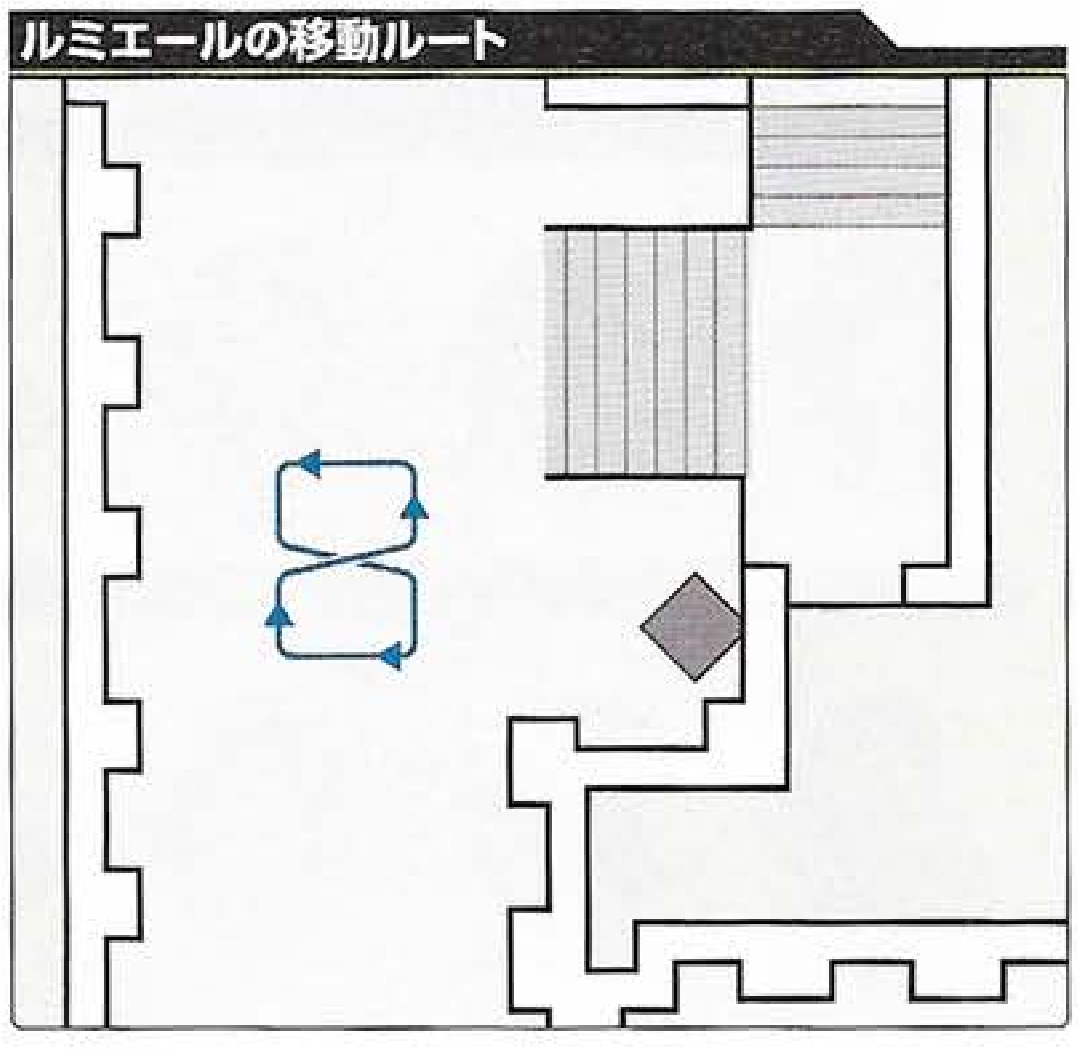
名前	レベル	落とすもの	詳細
シャドウ	8	ポーション	P.406
バルクベンダー	13	(※1)	P.411
サージェント	11	光かがやくかけら	P.415
ソルジャー	10	オールキュア	P.415
マッドドッグ	10	アイアン	P.419
バイティングドッグ	12	エーテル	P.419

※1……凍てつくかけら、エアアーツ、光かがやくかけらのいずれか

ルミエールに見つかるな

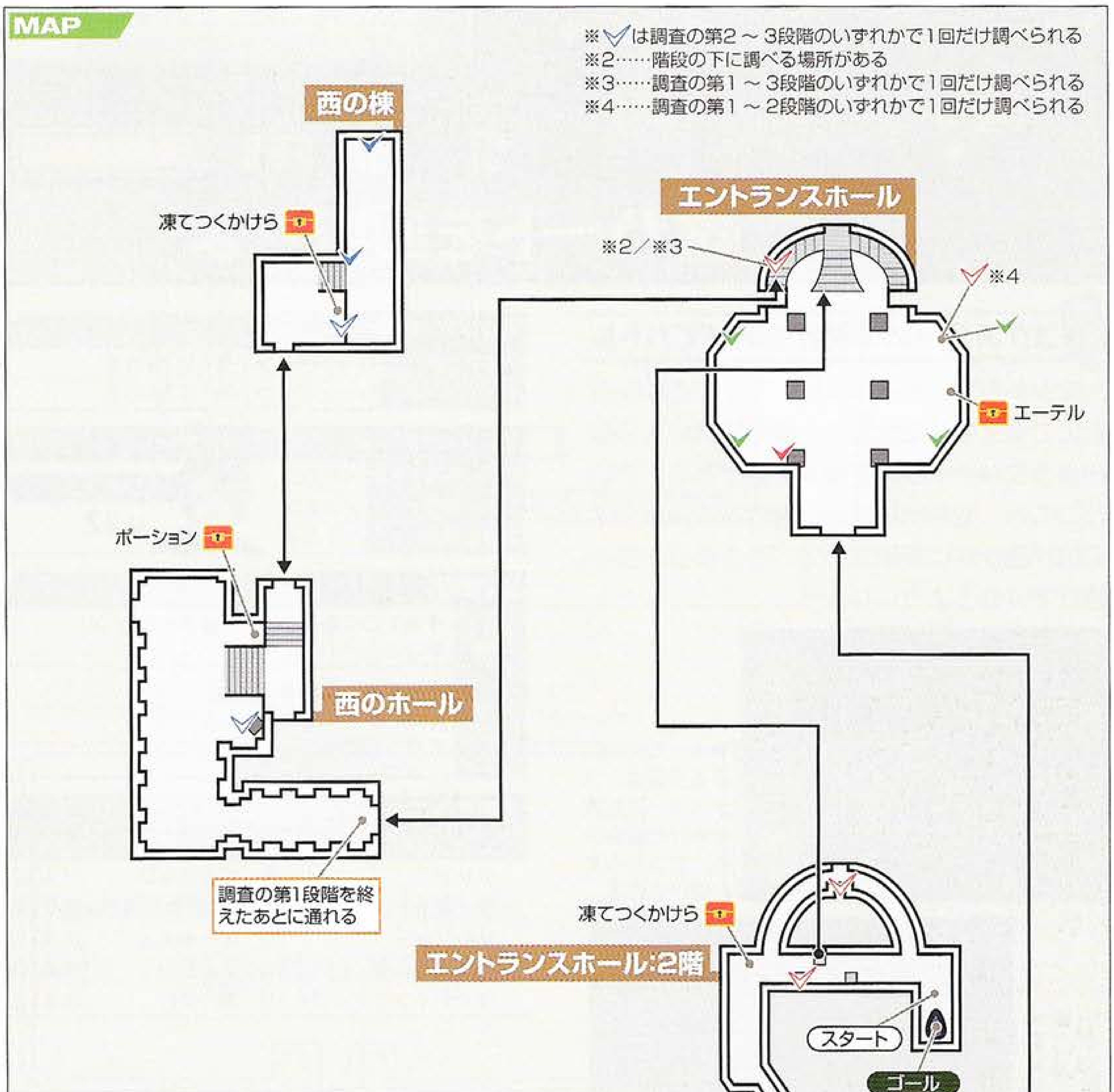
西のホールではルミエールが歩きまわっており、通り抜けるには彼の視界を避けて進まなければならない。このミッションのルミエールの動きは下の図のように単純で、うしろから彼を追うだけで見つからずにすむ。

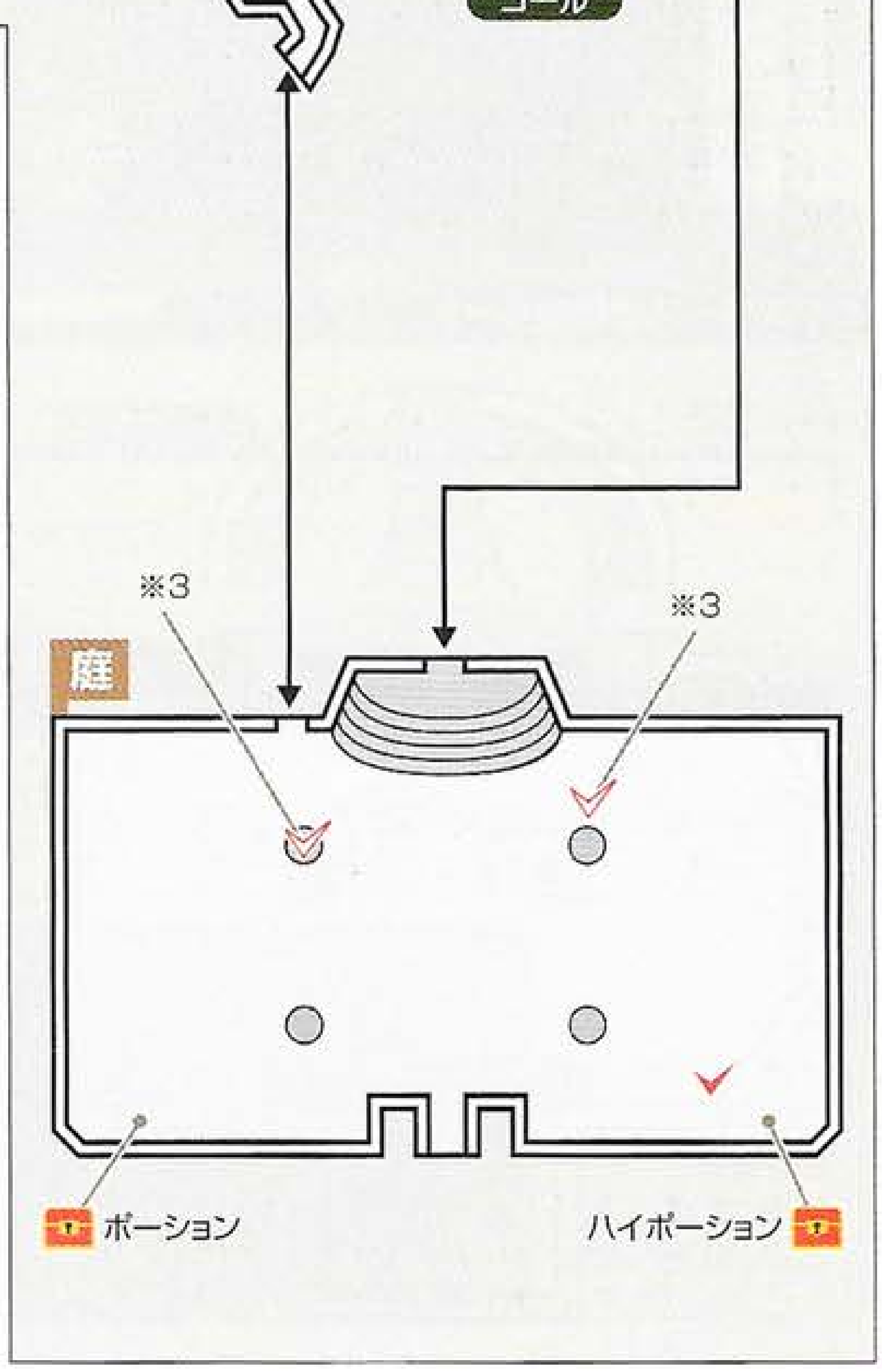
ルミエールの移動ルート



MAP

※✓は調査の第2～3段階のいずれかで1回だけ調べられる
※2……階段の下に調べる場所がある
※3……調査の第1～3段階のいずれかで1回だけ調べられる
※4……調査の第1～2段階のいずれかで1回だけ調べられる







⬅ルミエールが西の棟への入口のほうを向いたら、追い抜かないように彼の右後方を移動する。



➡西の棟からもどるときは、ルミエールの左後方を移動すれば問題なく進むことが可能。



⬅ルミエールに見つかってしまった場合は、マップの出入口付近までもどされてしまう。



DAY 75~79

発生条件 DAY 75~78に、ミッション16~19をすべてクリアしてからアクセルと話す

ビーストキャッスル

6 ノービス

28 ハートを回収せよ

コグスワースの視界を避けてバトル

エントランスホールには、マップの中央付近にコグスワースがおり、彼の視界に入らないようにハートレスを倒す必要がある。さいわいにも、敵が出現する位置はコグスワースの目が届かない場所なので、そこからあまり離れずに戦うようにしよう。

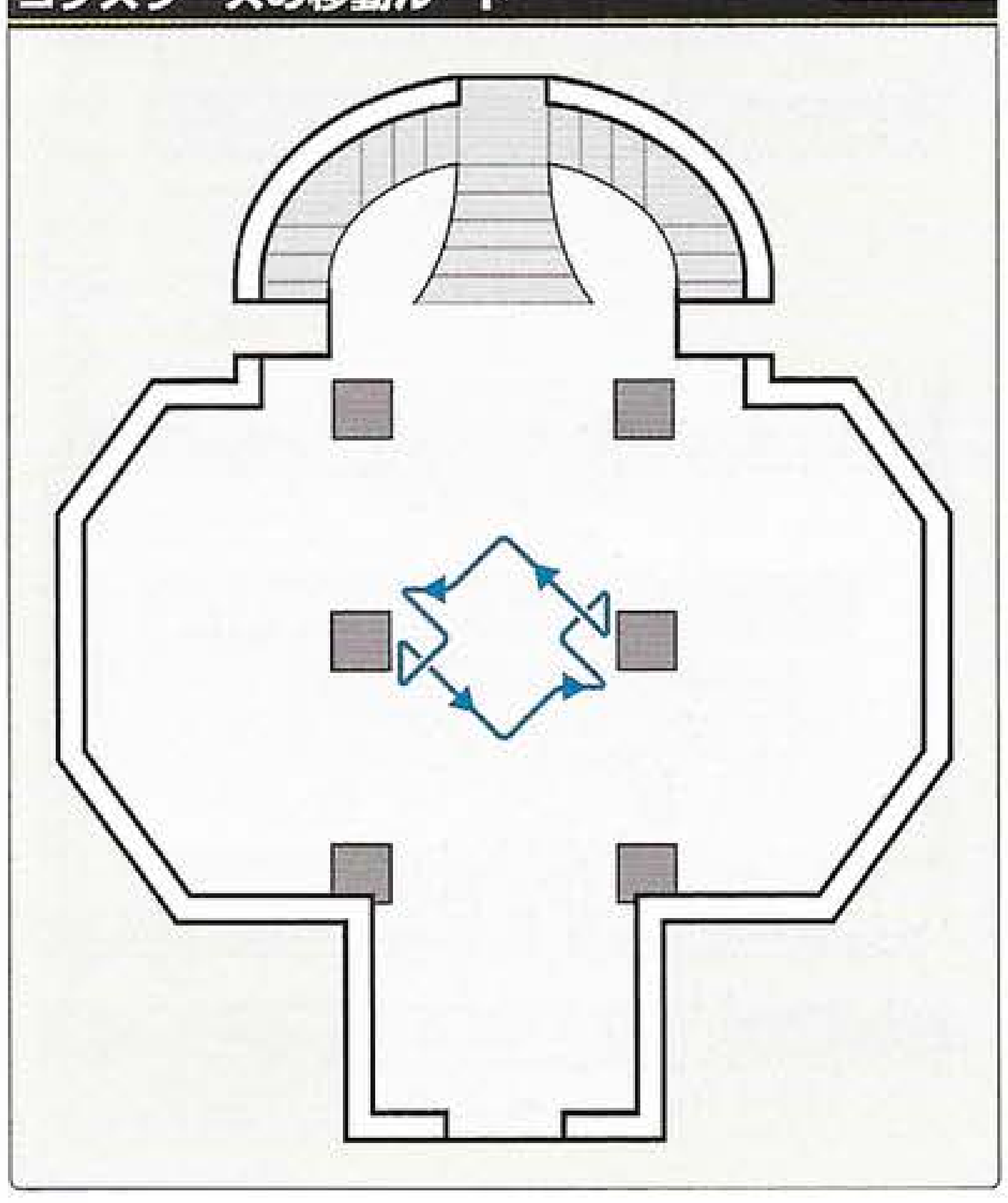


←ホール中央にある宝箱は、コグスワースが背を向けた直後なら、見つからずに開けられる。



➡壁に沿って移動すれば、コグスワースに見つかる心配はない。

コグスワースの移動ルート



ミッション条件

ノルマ達成	ハートポイントを150集める
ゲージ満タン達成	ハートポイントを187集める

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×2.65
マニー倍率	×7.95
基礎経験値	1.34

パートナー

シオン LV12

成功報酬

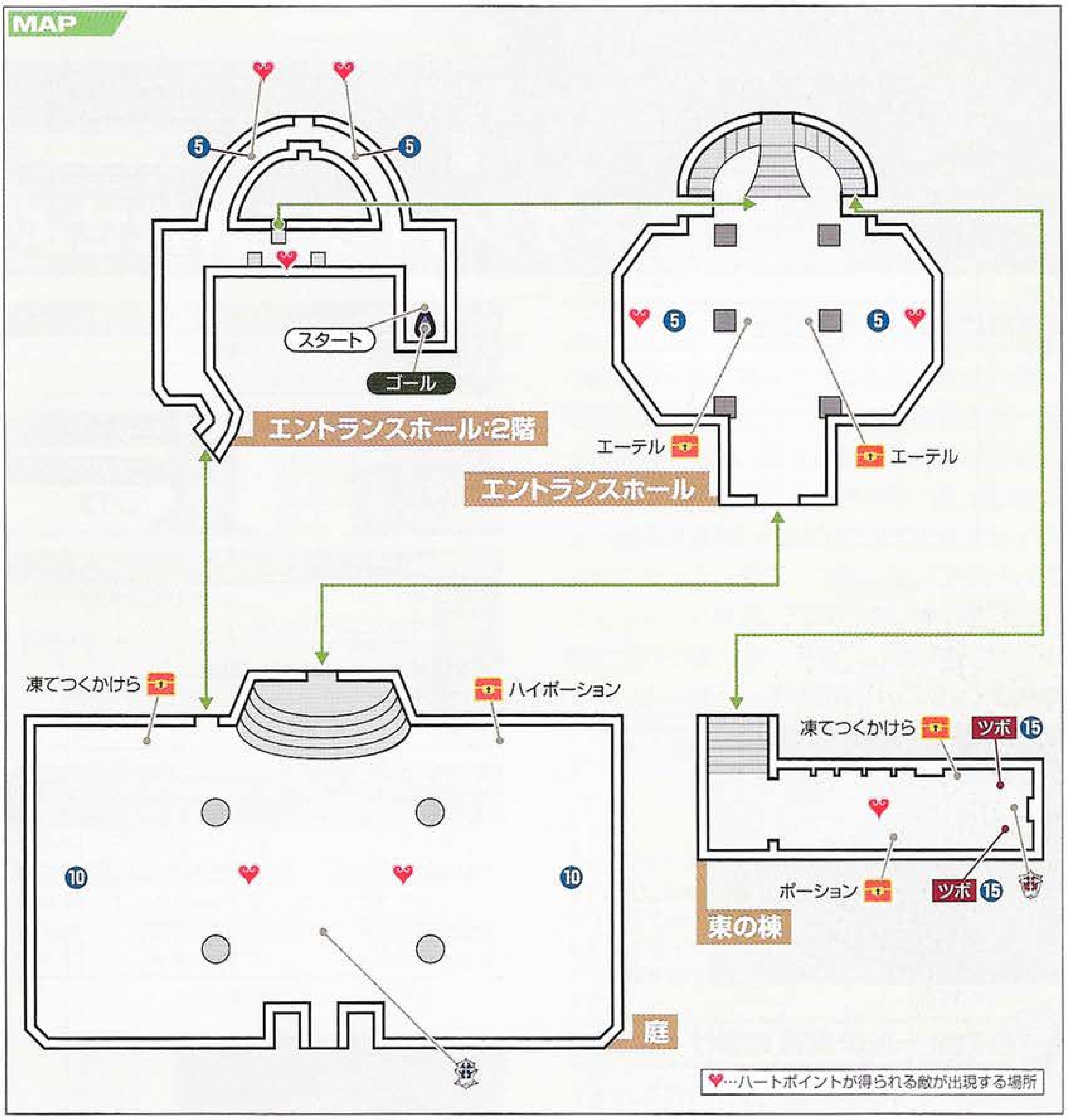
クリア報酬	凍てつくかけら コンボアーツ ポーション
ランダム報酬	凍てつくかけら(25%) エーテル(40%) なし(35%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
シャドウ	8	ポーション	P.406
サージェント	11	光かがやくかけら	P.415
ソルジャー	10	オールキュア	P.415
マッドドッグ	10	アイアン	P.419
バイティングドッグ	12	エーテル	P.419



MAP



トライアルミッション

ダメージを受けるな!

敵の攻撃をガードしてから『たたかう』で攻撃するか、遠くから『ファイア』を使うかして敵を倒していく。東の棟に出現するバイティングドッグは『たたかう』だけではダメージを受けずに倒すのが難しいので、『ファイア』を使おう。ただし、バイティングドッグ以外の敵を全滅させれば、ノルマは達成可能。東の棟では、マッドドッグ2体だけを倒して逃げるのも手だ。



⬅シオンに敵を倒してもらうという戦法も有効。彼女の正面に敵をおびき寄せるように動くといい。

制約

- エネミーのレベル+3

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
♔♔♔	ダメージを受けた回数が1回以内
♔♔	ダメージを受けた回数が2~5回
♔	ダメージを受けた回数が6~10回



⬅2体以上の敵が近くにいる場合は、予想外の攻撃を受けてしまうことがある。慎重に戦うようにしよう。



DAY 94



ビーストキャッスル

7 ノービス

29 ネオシャドウを討伐せよ

抜け道の奥を目指そう

討伐対象であるネオシャドウは、抜け道の奥へ進めば出現する。ただし、抜け道へ向かう途中で通る地下倉庫では、敵が現れるのと同時に出入口がふさがれてしまう。出現したバイティングドッグ2体と、宝箱から現れるシンバルモンキーをすべて倒して、先へ進もう。安全に戦いたければ、まずバイティングドッグ2体を倒してから、床に置かれた宝箱を開けて、シンバルモンキーと戦うといい。

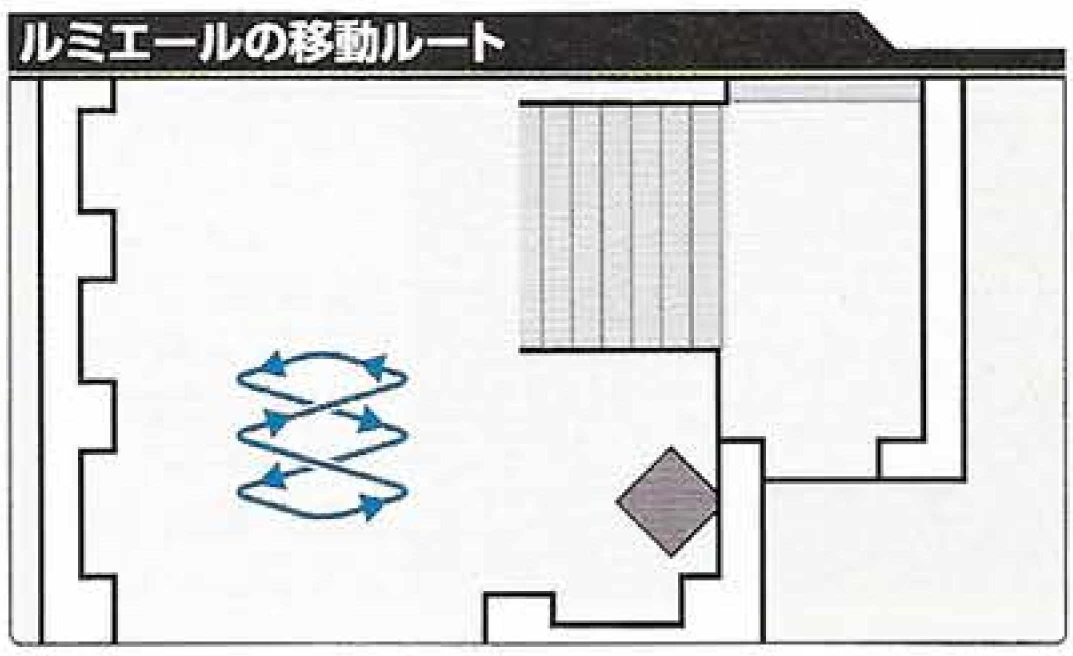


⬅バイティングドッグは、『ファイア』『ブリザド』で攻撃するのが有効だ。

西のホールの宝箱を開けるには

西のホールではルミエールが歩きまわっており、その視界に入ると、西の棟へつづく扉のほうへもどされてしまう。ミッションをクリアするだけなら、マップの上側を通って地下倉庫へ行けばいいが、ふたつある宝箱を開けるには、ルミエールに見つからないように進まなければならない。ルミエールは下の図のルートで移動しているので、右の写真の方法で通路の奥へ行こう。なお、このミッションの宝箱をすべて開けておくと、DAY 97～100でミッション35に挑戦できる。

ルミエールの移動ルート



ミッション条件

ノルマ達成	ネオシャドウを倒す
ゲージ満タン達成	(上記と同じ)

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×2.70
マニー倍率	×8.10
基礎経験値	1.38

パートナー



シオン LV13

成功報酬

クリア報酬	ドロー 燃え上がるかけら 燃え上がるかけら
ランダム報酬	凍てつくかけら(25%) エーテル(40%) なし(35%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
シャドウ	8	ポーション	P.406
サージェント	11	光かがやくかけら	P.415
バイティングドッグ	12	エーテル	P.419
シンバルモンキー(※1)	13	アイアン	P.420
ネオシャドウ	17	コンボアーツ	P.420

※1……ミッションモードでは出現しない



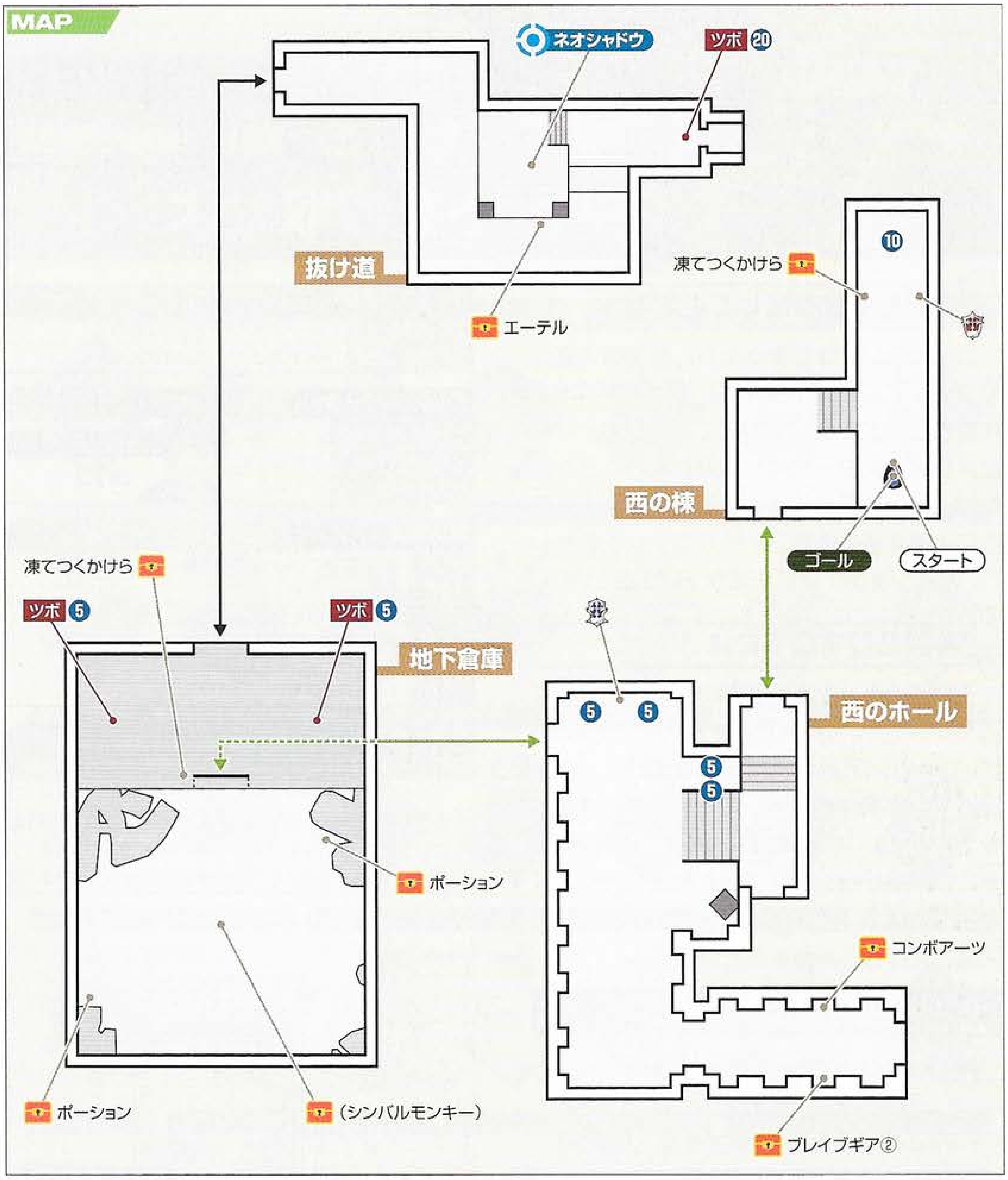
⬅階段の右手側にある手すりをジャンプで跳び越えたあと、地下倉庫への扉の近くまで移動しよう。



⬅ルミエールの視界を表す赤いエリアが、ロクサスの前を右→左→右と3回横切った直後に前方へ走る。



⬅ここでいったん立ち止まり、ルミエールが左→右→左と向きを変えたら、横を走り抜ければいい。



トライアルミッション

最速クリアを目指せ!

シンボルを3個獲得するには、地下倉庫の敵やネオシャドウを、すばやく倒す必要がある。攻撃魔法のパネルを多めにセットしていこう。

制約

- レベル制限10まで
- エネミーのレベル+2

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
3	クリアタイムが01:55:00以内
2	クリアタイムが01:55:01～02:15:00
1	クリアタイムが02:15:01～02:35:00



⬆『ファイア』『ブリザド』などで敵を炎上状態や凍結状態にできれば、効率よくダメージを与えられる。



DAY 95

アグラバー

6 ノービス

30 ハートを回収せよ

大通りで敵を倒して王宮前へ

ミッションがはじまったら、まずは大通りでファイアプラントを7体、ラウドネスを6体倒そう。すると、王宮前にラージアーマーとバリアマスターが現れるので、それらを倒せばノルマを達成できる。そのあとは、大通りに出現する2体のファイアプラントを倒して、ミッションゲージを満タンにするといい。

共闘の証を取るには

王宮前の高台にある共闘の証は、はじめてこのミッションに挑んだときは入手できない。『ハイジャンプ』が利用可能になったら、空中コンボの攻撃回数が多いエレガントギアなどをセットし、マップ左下の高台にのぼろう。そこの屋根からジャンプして『エアスライド』を2回行ない、空中コンボを最後まで出せば、共闘の証がある高台へたどり着ける。

トライアルミッション

ミッションゲージを上げろ!

ミッションゲージを満タンにすれば、トライアルシンボルを3個獲得できる。大通りと王宮前に出現する敵をすべて倒せばOKだ。

制約

- 受けるダメージ30%アップ
- エネミーのレベル+2

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
♣♣♣	ミッションゲージの量が100%
♣♣	ミッションゲージの量が90～99%
♣	ミッションゲージの量が81～89%

ミッションモードでのちがい

集めるハートポイントの量が少なく、ノルマ達成が130、ゲージ満タン達成が238となっている。ただし、ラージアーマーを倒さないとノルマを達成できない点は変わらない。

ミッション条件

ノルマ達成	ハートポイントを200集める
ゲージ満タン達成	ハートポイントを245集める

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×2.75
マニー倍率	×8.25
基礎経験値	1.42

パートナー



シオン LV13

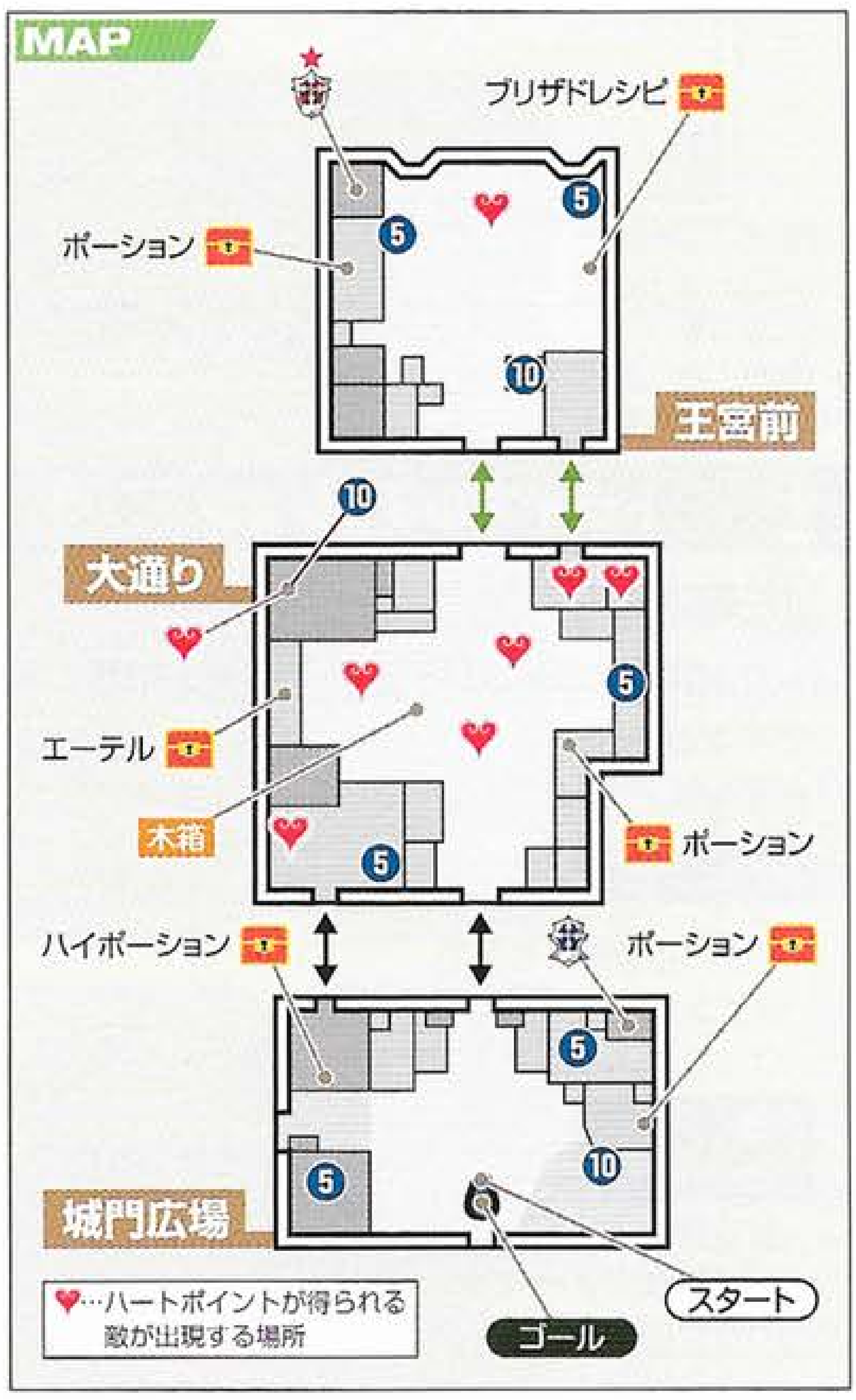
成功報酬

クリア報酬	凍てつくかけら / ハイポーション / アビリティユニットⓁ
ランダム報酬	光かがやくかけら(20%) / アイアン(20%) / ポーション(30%) / なし(30%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
ファイアプラント(※1)	9	燃え上がるかけら	P.410
ラウドネス	8	ハイポーション	P.416
バリアマスター(※1)	12	アイアン	P.417
ラージアーマー	12	凍てつくかけら	P.417

※1……ミッションモードでは出現しない



COLUMN メッセージウィンドウCGギャラリー③

①はP.269
②はP.283





DAY 96

ビーストキャッスル

7 ノービス

31 マッドブルを討伐せよ

武器が木の棒になる

このミッションでは、ロクサスがキーブレードをシオンに貸し、木の棒を武器として使うことになる。木の棒は攻撃力がゼロなので、『たたかう』だけで敵を倒そうとすると、かなり時間がかかってしまう。『ファイア』『ブリザド』などの魔法を使って、敵にダメージを与えていこう。ミッションをはじめる前に、武器パネルをはずして魔法パネルをセットし、魔法を使える回数を増やしておくといい。

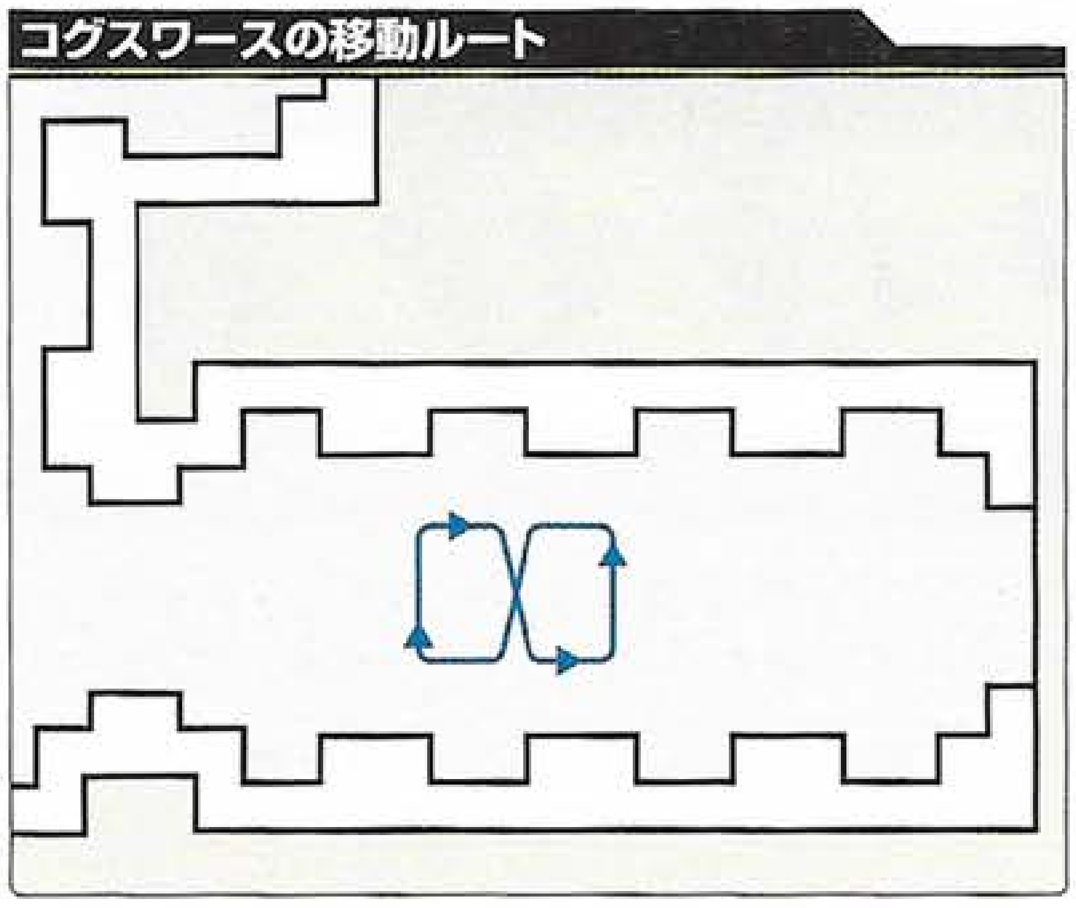


←マッドブル以外の敵を倒す必要はない。戦わずに魔法を温存するのも手だ。

西のホールにコグスワースがいる

西のホールからエントランスホールへ行くには、コグスワースに見つからないように通路を進まなければならない。コグスワースの移動ルートは下の図のとおりで、「8」の字を描くように歩きまわっている。彼の視界は左右の幅が広いものの、向きを変える動きはそれほど速くないので、右の写真のようにタイミングを見計らって通り抜けよう。

コグスワースの移動ルート



ミッション条件

ノルマ達成	マッドブルを倒す
ゲージ満タン達成	(上記と同じ)

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×2.80
マニー倍率	×8.40
基礎経験値	1.46

パートナー

シオン LV13

成功報酬

クリア報酬	拡張パック④ / 光かがやくかけら / 凍てつくかけら
ランダム報酬	凍てつくかけら(25%) / エーテル(40%) / なし(35%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
メガシャドウ	10	コンボアーツ	P.406
バルクベンダー	15	(※1)	P.411
サージェント(※2)	11	光かがやくかけら	P.415
バイティングドッグ	12	エーテル	P.419
マッドブル	14	光かがやくかけら	P.419

※1……凍てつくかけら、エアアーツ、光かがやくかけらのいずれか
※2……ミッションモードでは出現しない



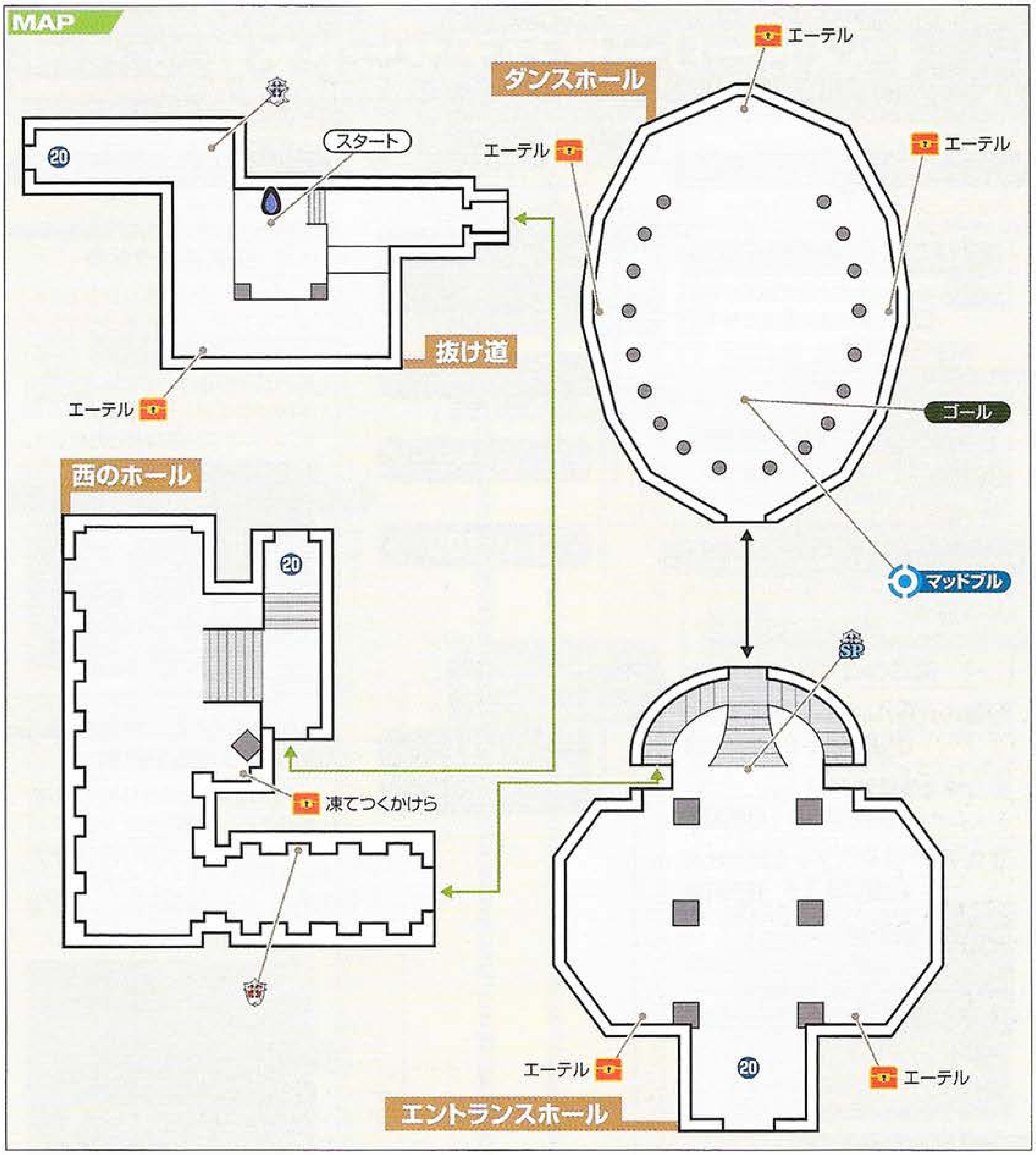
←通路の左端に立ち、コグスワースがこちらのほうへ歩いてくるのを待つ。



←コグスワースが背中を向けて立ち止まったら、一気に通路の奥へ走ればいい。

ミッションモードでのちがい

武器が木の棒に変わらず、セットしているパネルに応じた武器を使用できる。



トライアルミッション

最速クリアを目指せ!

敵とは戦わずに急いでダンスホールへ行き、『ファイア』『エアロ』『サンダガ』などでマッドブルを倒そう。コグスワースがいる場所では、イベントシーンが終わって約3秒待ったあと、通路の右端を通過すればいい。

制約

- レベル制限5まで
- 回復アイテム禁止

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
♔♔♔	クリアタイムが00:45:00以内
♔♔	クリアタイムが00:45:01〜01:00:00
♔	クリアタイムが01:00:01〜01:20:00

SP ダメージを受けるな!

制約によってロクサスのレベルが低くなるうえ、敵のレベルが大幅に上がるため、マッドブルを一気に倒すことはできない。走りまわってマッドブルの攻撃を避けつつ、魔法で攻撃してダメージを与えていくのが無難だ。

制約

- レベル制限5まで
- エネミーのレベル+50

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
♔♔♔	ダメージを受けた回数が0回
♔♔	ダメージを受けた回数が1〜3回
♔	ダメージを受けた回数が4〜10回



ストーリー進行チャート3 DAY 97~193

その日にできること | P.263より | ストーリーダイジェスト

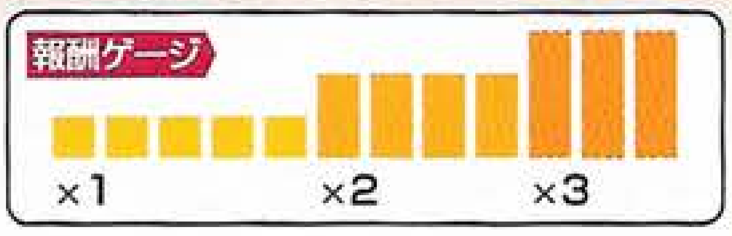
P.263より

DAY 97 始動

アクセル
- ミッション35が追加される
  条件 ミッション29の宝箱をすべて開ける

デミックス
- ルーンアーツがもらえる
  条件 光かがやくかけらを渡す

MISSION



- 32 謎の大型ハートレスを討伐せよ　報酬ゲージ +2　P.298
- 33 ツボを破壊せよ　報酬ゲージ +1　P.300
- 34 エアリアルマスターを討伐せよ　報酬ゲージ +5　P.301
- 35 ハートを回収せよ　追加　報酬ゲージ +4　P.302

デッキのストックが可能に

DAY 97から、パネルスロットの内容を「デッキ」として、3つまでストックできるようになる(→P.157)。よく使うデッキの保存に利用しよう。

照れるアクセル

シオンの調子はすっかりもとにもどっていた。これもロクサスとアクセルのおかげだと言うシオンに、アクセルは照れ隠しで「アイス溶けてるぞ」とぶっきらぼうに返し、ふたりに笑われるのだった。



DAY 98

DAY 99

DAY 100

DAY 117 秘密

サイクス
- 階級「ルーキー」を得る

デミックス
- パワーアーツがもらえる
  条件 アイアンを渡す

MISSION

- 36 新たなワールドを調査せよ　P.303

ふたりの密談

アクセルの部屋にサイクスが訪ねてきた。彼はゼムナスの真の目的を探るため、忘却の城の再調査を頼みにきたのだ。シオンのことを調べるにも都合がいいと考えたアクセルは、調査を引き受ける。



DAY 118 退屈

MISSION

- 37 休暇　P.305

はじめての休暇

ロクサスがロビーへ行くと「本日休暇」の張り紙が。しかし、休暇に何をすればいいのか、ロクサスにはわからない。結局、時計塔へ行き、いつものように3人でアイスを食べて過ごすのだった。



次ページへ

その日にできること

ルクソード
● ミッション41が追加される
条件 武器パネルにユニットを2枚以上リンクする

シグバール
● 吹きすさぶかけらがもらえる
条件 ミッション32～35をすべてクリアする

MISSION

報酬ゲージ ×1 ×2 ×3

38 城の主について調査せよ — 報酬ゲージ +3 P.306

39 ハートを回収せよ — 報酬ゲージ +3 P.308

40 ディザーターを討伐せよ — 報酬ゲージ +3 P.309

41 モーニングスターを討伐せよ — 追加 — 報酬ゲージ +3 P.310

シグバール
● ブロンズがもらえる
条件 ミッション36の『フィルのトレーニング』で100点以上獲得する

MISSION

42 ハートを回収せよ P.311

MISSION

43 大型ハートレスを討伐せよ P.312

前ページより

DAY 119 遂行

DAY 120

DAY 121

DAY 122

DAY 149 それぞれの思惑

DAY 150 恐れ

次ページへ

ストーリーダイジェスト

ザルディンの言葉の意味

アクセルが極秘任務に出発して留守のため、ロクサスはシオンとふたりでアイスを食べた。ロクサスたちは、ザルディンが任務中に言っていた「大切なものが弱点になる」という言葉の意味を考えるが、答えは出ない。



シオンの異変

ロクサスがひとりでアイスを食べていると、極秘任務から帰ったアクセルが姿を現す。一方シオンは、自分の部屋にこもっていた。彼女は、機関員の偽者であるリクに敗れて任務を失敗したことに、ショックを受けていたのだ。



失うことへの恐怖

自分にとって失いたくないものは？　ロクサスは考えたすえ、それは友だちだと気づく。もしアクセルとシオンのことが自分の記憶から消えてしまったら……心を持たないノーバディのはずなのに、ロクサスは恐怖を感じていた。



その日にできること　／　前ページより　／　ストーリーダイジェスト

DAY 151 苦悩



アクセル
- ガードアーツがもらえる
- 条件 宝箱を合計130個以上開ける

MISSION

44 アヴァランチを討伐せよ　P.314

悩みつづけるシオン

ロクサスとアイスを食べながら、シオンはリクに敗れた日のことを考えていた。自分のキーブレードは偽りのものなのか？　ロクサスと自分では何がちがうのか？　いたたまれなくなった彼女は、ロクサスを置いて先に帰ってしまう。



DAY 152 スイッチ



ザルディン
- コンボアーツがもらえる

MISSION

報酬ゲージ ×1 ×2 ×3

45 ハートを回収せよ　報酬ゲージ +2　P.316

46 ハートを回収せよ　報酬ゲージ +3　P.317

47 ハートを回収せよ　報酬ゲージ +2　P.318

48 ソリッドアーマーを討伐せよ　報酬ゲージ +3　P.320

押しちゃいけないスイッチ

あの日以来、シオンは時計塔にこなくなってしまった。悩むロクサスに、アクセルは「女の子は複雑だから、まちがったスイッチを押したらアウトだ。しばらくほっとくしかない」と助言するが、ロクサスの気は晴れない。



DAY 153 すれ違い

DAY 154

DAY 155

DAY 156

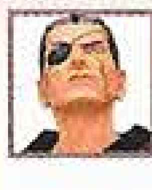


ルクソード
- ミッション49が追加される
- 条件 ミッション37の『パフォーマンス』で50点以上獲得する

MISSION

49 ハートを回収せよ　追加　報酬ゲージ +2　P.322

DAY 171 愛



シグバール
- 燃え上がる魔石がもらえる
- 条件 ミッション39の『フィルのトレーニング』で130点以上獲得する

MISSION

50 謎の大型ハートレスを討伐せよ　P.324

心さえあれば？

任務中、ロクサスはビーストとベルのあいだにある感情が"愛"だと教わる。友だち以上の特別な存在のあいだにだけ生まれるものらしいが……。心があれば理解できるようになるのだろうか？



次ページへ

その日にできること ／ **前ページより** ／ **ストーリーダイジェスト**

DAY 172 波の音

サイクス
● 階級「エージェント」を得る

デミックス
● 凍てつく魔石がもらえる
条件 ミッション45で敵が隠れているポイントをすべて調べる

MISSION

51 ピンクコンチェルトを討伐せよ P.326

自分がしてもらったように

シオンが任務に失敗して眠ったままだと聞かされたロクサスは、サイクスの制止を無視して見舞いに行き、シオンの枕元に貝がらを置いていく。それにしても、なぜサイクスはシオンのことを嫌うのか、ロクサスは不思議だった。



DAY 173 嘘

アクセル
● ミッション54が追加される
条件 武器パネルにユニットを3枚以上リンクする

DAY 174 奮起

優しいウソ

サイクスがシオンのことを出来損ないと言った理由は、結局アクセルも教えてもらえなかった。しかし、アクセルはロクサスを気づかい、「シオンの活躍しだいでは、"出来損ない"を撤回してもいいと言っていた」とウソをつく。



DAY 175

DAY 176

ルクソード
● 光かがやく魔石がもらえる
条件 パネル合成でクロノギア+③のパネルを作る

MISSION

報酬ゲージ ×1 ×2 ×3

52 ハートを回収せよ 報酬ゲージ +2 P.328

53 ウェイブクレストを討伐せよ 報酬ゲージ +4 P.330

54 デュアルブレードを討伐せよ 追加 報酬ゲージ +4 P.331

55 機関の標章を回収せよ 報酬ゲージ +2 P.332

DAY 193 記憶

ザルディン
● ワイドアーツがもらえる
条件 パネル合成でジャストガードⓁのパネルを作る

MISSION

56 2体の大型ハートレスを討伐せよ P.334

3人は親友

シオンはようやく目を覚ましたが、任務の途中でまたも倒れてしまう。失敗作だと罵倒するサイクスから彼女を守ったのはアクセルだった。意外そうな顔をしたロクサスに、アクセルは笑顔で答える。「記憶しとけ。俺たちは親友だ」。



P.336へ



DAY 97~100

アグラバー

8

ノービス

32 謎の大型ハートレスを討伐せよ

アントリオンを倒せ

謎の大型ハートレスとは、埋もれた廃墟にいるアントリオンのことで、この敵を倒せばミッションのノルマを達成できる。アントリオンはかなり手ごわく、戦いが長引く可能性が高いので、『ケアル』のレベルを高くして、使える回数も増やしておくといいだろう。



⬅氷属性に弱い敵が多いため、攻撃用の魔法は『ブリザド』が役に立つ。



➡埋もれた廃墟では、アントリオンを倒すまでマップの出入口がふさがれる。

大通りの高台へのぼるには

大通りのマップ左下の高台には、センスユニットⓁが入った宝箱と試練皆伝の証がある。ふつうに移動する場合、この場所へ行くためには『ハイジャンプ LV2』や『エアスライド LV2』が必要。しかし、空中コンボの攻撃回数が多いクライムギアなどをセットしていれば、『エアスライド LV1』を利用することでも、高台の上までたどり着ける(→P.264)。



⬅空中で武器を振ると滞空時間が延び、遠くまでジャンプすることができる。

ミッション条件

ノルマ達成	アントリオンを倒す
ゲージ満タン達成	(上記と同じ)

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×3.10
マニー倍率	×9.30
基礎経験値	1.50

パートナー

—

成功報酬

クリア報酬	エアロ / ギアパーツver.1 / ムーンストーン
ランダム報酬	光かがやくかけら(20%) / アイアン(20%) / ポーション(30%) / なし(30%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
スカーレットタンゴ(※1)	8	燃え上がるかけら	P.407
バルクベンダー	15	(※2)	P.411
ラウドネス	8	ハイポーション	P.416
アントリオン	12	—	P.439

※1……ミッションモードでは出現しない
※2……凍てつくかけら、エアアーツ、光かがやくかけらのいずれか

トライアルミッション

攻撃回数を少なくせよ!

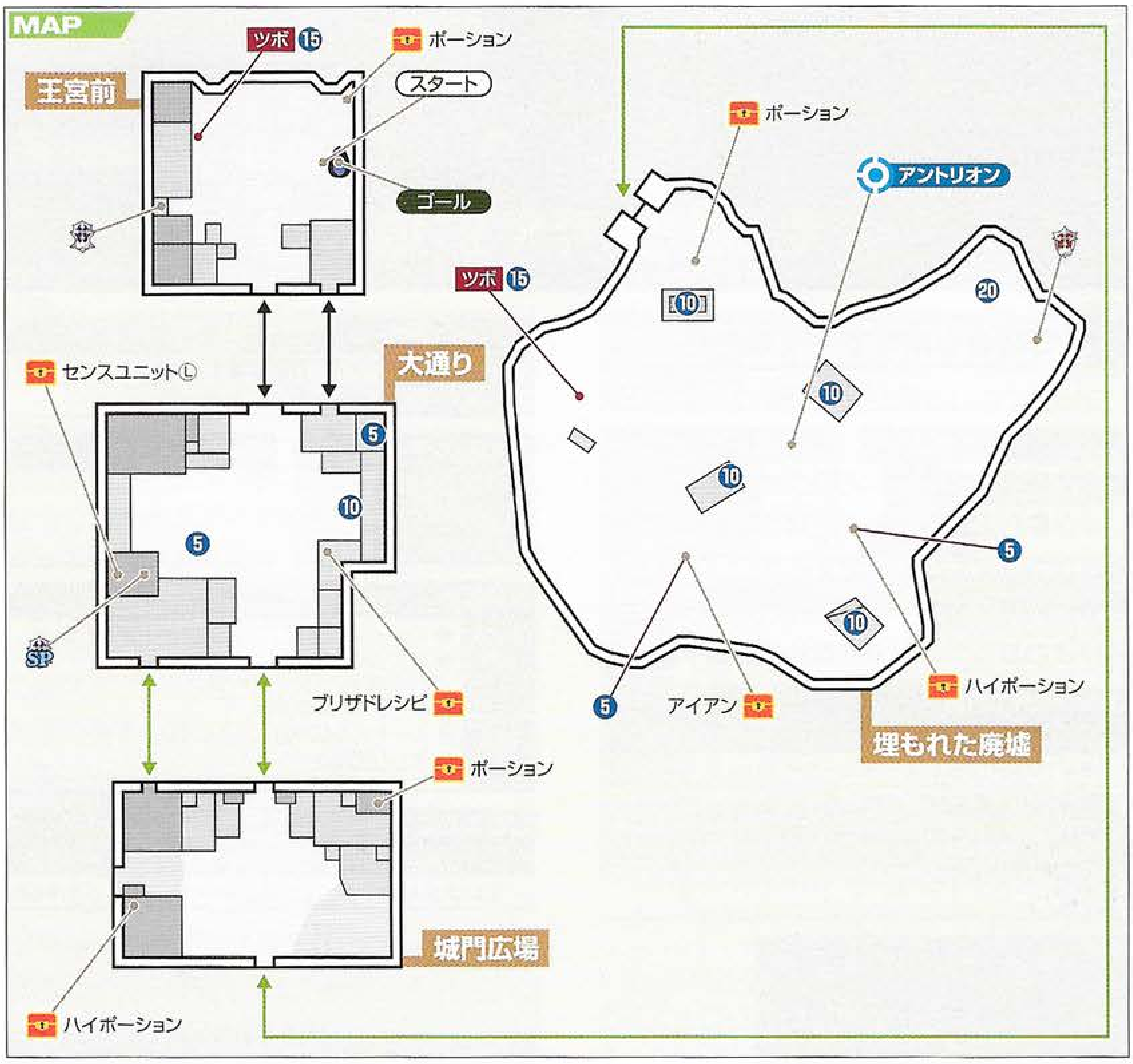
アントリオンはHPが高く、『たたかう』だけで倒そうとすると攻撃回数がかなり多くなってしまう。攻撃回数にカウントされない、攻撃魔法とリミットブレイクでダメージを与えていき、『たたかう』は爆弾を弾き飛ばすときにだけ行なおう。ただし、ロクサスが弱いうちは、魔法やリミットブレイクで与えられるダメージが小さく、それだけでは倒し切れないことがある。その場合は、物語を進めて強力な武器や魔法のパネルを手に入れてから再挑戦するといい。

制約

- 回復アイテム禁止
- エネミーのレベル+14

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
♔♔♔	攻撃を行なった回数が10回以内
♔♔	攻撃を行なった回数が11~20回
♔	攻撃を行なった回数が21~35回



最速クリアを目指せ!

アントリオンのレベルが非常に高いため、短時間で倒すには、ロクサスを十分に強くしておく必要がある。できるだけ簡単にシンボルを3個獲得したければ、武器パネルなどで魔法力を上げ、『サンダガ LV5』を多く使えるようにしてから挑戦しよう。埋もれた廃墟を訪れてアントリオンが現れたら、その場から動かずに『サンダガ』を連発すればOK。ロクサスの魔法力が160以上あれば、15回ほど『サンダガ』で攻撃すれば倒せるはずだ。



⬅ターゲットカーソルが表示されているときに、『サンダガ』で攻撃する。



➡地上にいるとHPが減少するが、ゼロにはならないので回復は不要だ。

制約

- エネミーのレベル+55
- 接地しているあいだHPが減少しつづける

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
★★★	クリアタイムが01:20:00以内
★★	クリアタイムが01:20:01~01:35:00
★	クリアタイムが01:35:01~03:00:00

DAY 97~100

存在しなかった城

0 ノービス

33 ツボを破壊せよ



15個のツボをすべて壊そう

マップ内に15個のツボがあり、それらをすべて壊せばミッションクリア。ツボの中身は下の表のとおりで、どのツボに何が入っているかは、ミッションを行なうたびに変化する。3つのツボから出現するサムライはかなり強いので、戦わずに『エアスライド』などで逃げまわりつつ、ツボを壊していこう。

ツボの中身の内訳

中身	ツボの数
プライズ(HPプライズ+マニー)	3
プライズボックス(ポーション)	2
プライズボックス(ハイポーション)	1
敵(サムライ×2)	3
空っぽ	6



⬅ツボはフィニッシュ技などを当てると壊れ、プライズや敵が出現する。

トライアルミッション

最速クリアを目指せ!

出現するサムライのレベルが少し高いものの、やるべきことはノーマルミッションのときと変わらない。クリアまでの時間を短くするには、ツボを壊せる攻撃がすばやく出る、アームドギアやブレイブギアなどの武器パネルを利用するのが有効だ。

制約

- エネミーのレベル+2

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
3	クリアタイムが01:05:00以内
2	クリアタイムが01:05:01~01:25:00
1	クリアタイムが01:25:01~01:45:00

ミッション条件

ノルマ達成	ツボを15個破壊する
ゲージ満タン達成	(上記と同じ)

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×3.10
マニー倍率	×9.30
基礎経験値	1.50

パートナー

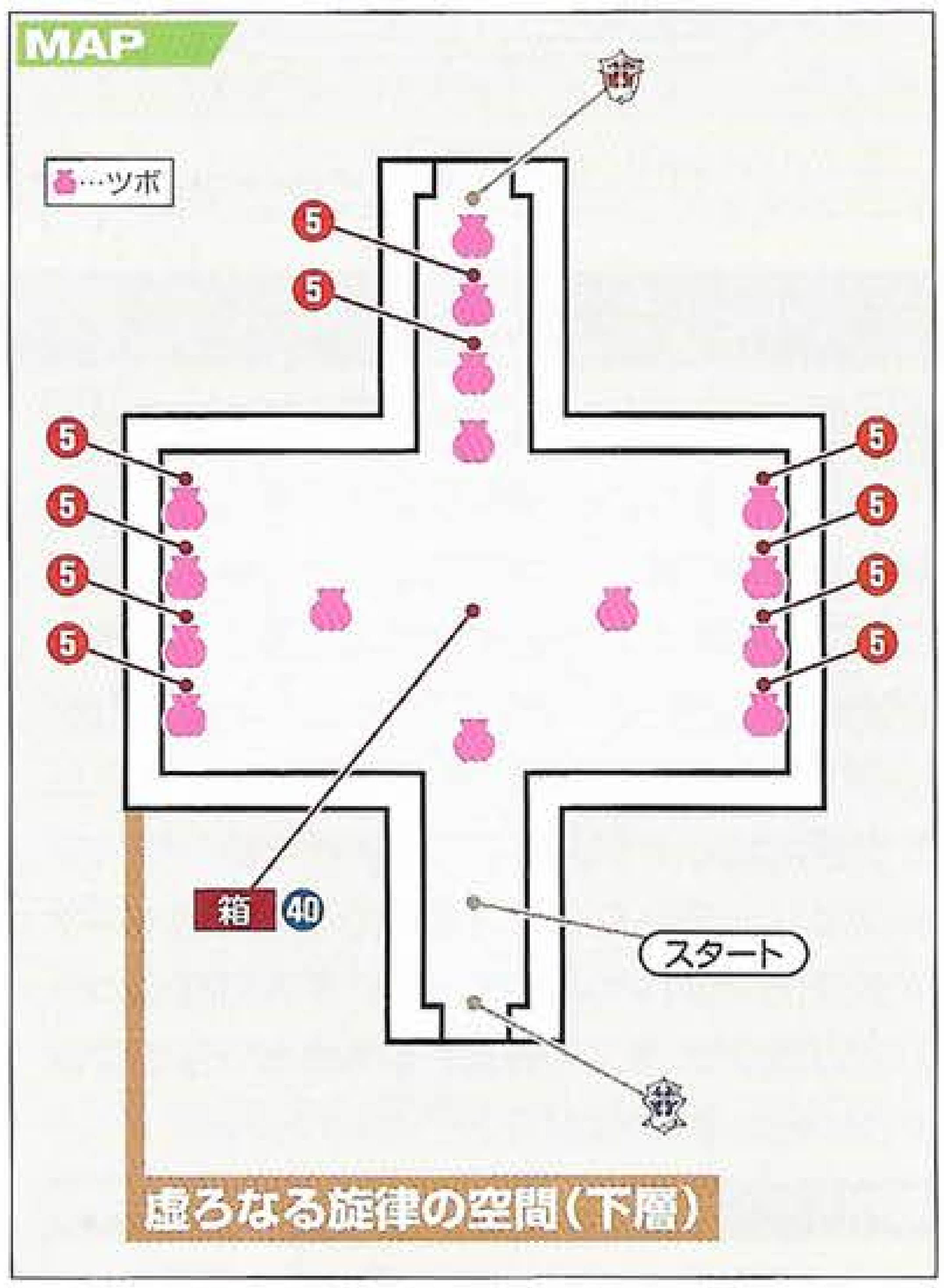
—

成功報酬

クリア報酬	ファイアレシピ、燃え上がるかけら、凍てつくかけら
ランダム報酬	ポーション(40%)、エーテル(40%)、なし(20%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
サムライ	12	—	P.435



ミッションモードでのちがい

ツボの中身が一部異なり、HPプライズとマニーのかわりに、ミッションプライズが4ポイントぶん出現する。また、サムライはひとつのツボにつき1体しか現れない。

DAY 97~100

アグラバー

8 ノービス

34 エアリアルマスターを討伐せよ



4体のエアリアルマスターを倒せ

ノルマを達成するには、城門広場で1体、埋もれた廃墟で3体のエアリアルマスターを倒せばいい。城門広場に現れるラウドネスは、放っておくとエアリアルマスターのHPを回復することがあるので、先に倒しておこう。なお、ノルマ達成後に埋もれた廃墟を訪れると強敵のロールスラッシャーが現れるが、この敵はミッションのクリアに影響しないため、無理に倒す必要はない。

足場の宝箱を開ける方法

大通りの壁ぎわの足場には、バックパックのパネルが入った宝箱がある。下からジャンプをしても足場には届かないが、P.264の方法を使えば宝箱のもとへ移動可能だ。

トライアルミッション

最速クリアを目指せ!

エアリアルマスターをいかにすばやく倒すかが重要となる。『たたかう』は当てにくいので、魔法で攻撃しよう。どうしても短時間で倒せないなら、『サンダガ』など強力な魔法が使えるようになってから挑むといい。



←エアリアルマスターと戦うときはこまめにロックオンをして、敵の姿を見失わないようにしたい。

制約

- レベル制限10まで
- エネミーのレベル+1

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
☆☆☆	クリアタイムが02:40:00以内
☆☆	クリアタイムが02:40:01~03:40:00
☆	クリアタイムが03:40:01~05:00:00

ミッション条件

ノルマ達成	エアリアルマスターを4体倒す
ゲージ満タン達成	(上記と同じ)

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×3.10
マニー倍率	×9.30
基礎経験値	1.50

パートナー



デミックス LV13

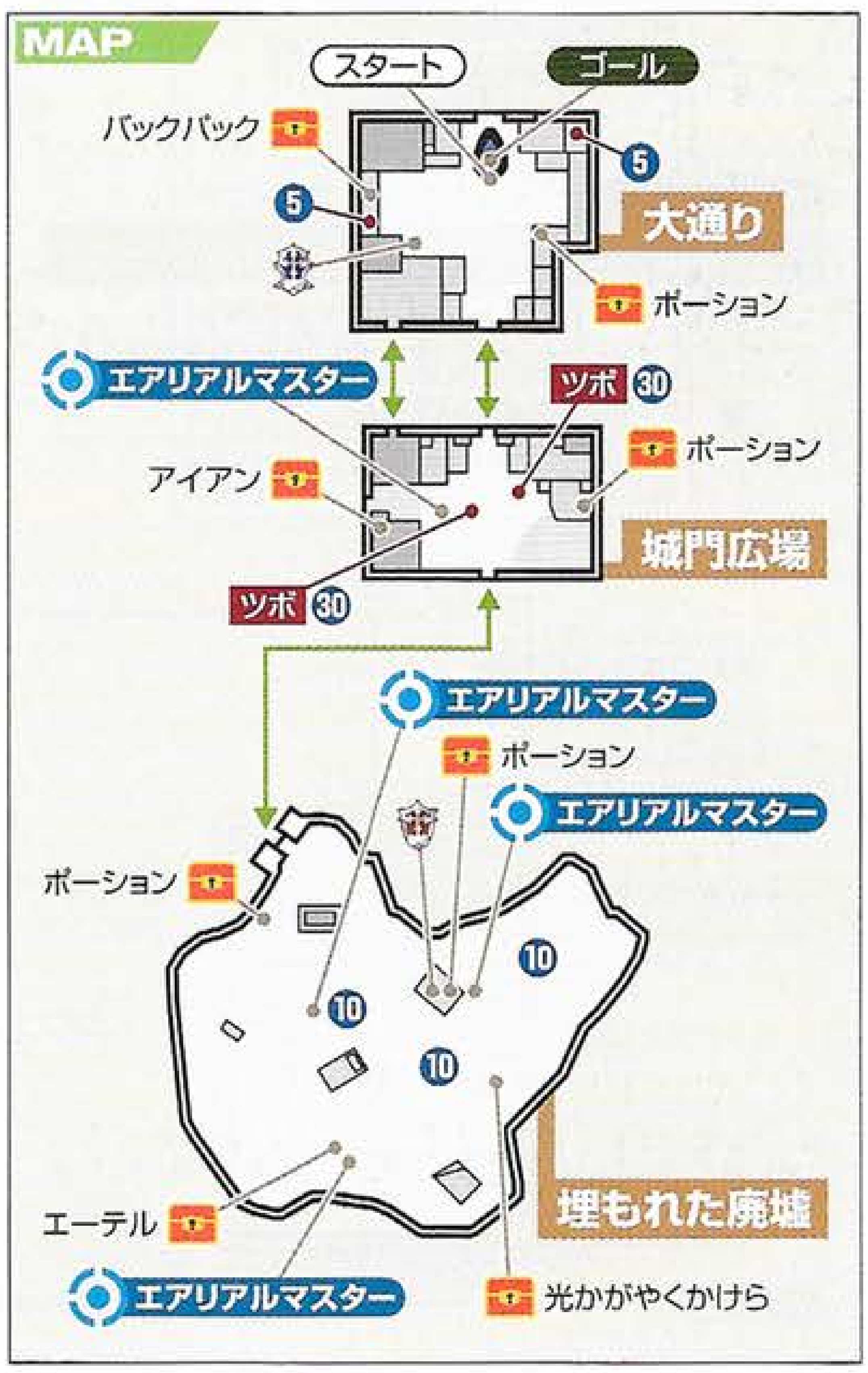
成功報酬

クリア報酬	ケアル / 光かがやくかけら / 燃え上がるかけら
ランダム報酬	光かがやくかけら(20%) / アイアン(20%) / ポーション(30%) / なし(30%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
スカーレットタンゴ(※1)	8	燃え上がるかけら	P.407
ラウドネス(※1)	8	ハイポーション	P.416
ラージアーマー	12	凍てつくかけら	P.417
ロールスラッシャー	40	コンボアーツ	P.427
エアリアルマスター	20	エアアーツ	P.421

※1……ミッションモードでは出現しない





DAY 97~100

発生条件 DAY 97~99に、ミッション29の宝箱をすべて開けてからアクセルと話す

ビーストキャッスル

6 ノービス

35 ハートを回収せよ

不要な戦いは避けて進もう

ミッションゲージを満タンにするには、30体以上の敵を倒す必要がある。受けるダメージを減らすため、ハートポイントが得られないシャドウやマッシブポセッサーとは戦わずに進むといい。西の棟にある共闘の証は、空中コンボによってジャンプの飛距離を伸ばす方法を使うか(→P.458)、階段の上から『グライド』で飛んで入手しよう。

トライアルミッション

最速クリアを目指せ!

西のホールと抜け道でスノークリスタルを4体、地下倉庫でアイスキューブを24体倒して、ハートを集めるのがオススメ。スノークリスタルは『ファイア』、アイスキューブはリミットブレイクで攻撃するのが効果的だ。

制約

- エネミーのレベル+2

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
♔♔♔	クリアタイムが02:45:00以内
♔♔	クリアタイムが02:45:01~03:20:00
♔	クリアタイムが03:20:01~04:20:00

ミッション条件

ノルマ達成	ハートポイントを444集める
ゲージ満タン達成	ハートポイントを555集める

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×3.10
マニー倍率	×9.30
基礎経験値	1.50

パートナー

—

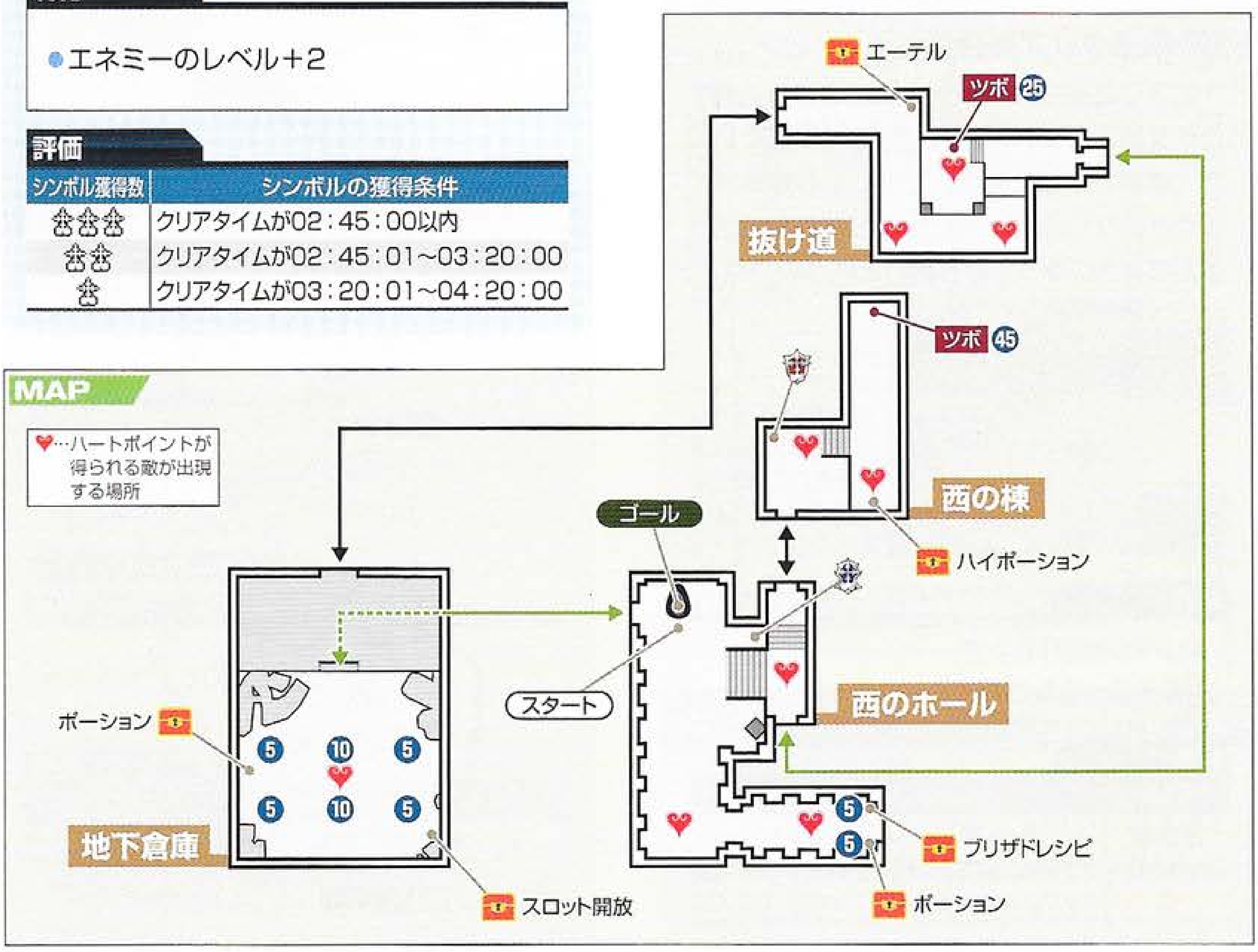
成功報酬

クリア報酬	ブリザドレシピ / 凍てつくかけら / ブロンズ
ランダム報酬	凍てつくかけら(25%) / エーテル(40%) / なし(35%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
シャドウ(※1)	12	ポーション	P.406
マッシブポセッサー(※1)	12	オールキュア	P.411
バイティングドッグ	12	エーテル	P.419
アイスキューブ	1	アイアン	P.422
スノークリスタル	12	エーテル	P.423

※1……ミッションモードでは出現しない





DAY 117

オリンポスコロシアム

2

36 新たなワールドを調査せよ

調査とトレーニングを行なおう

シグバールとともにオリンポスコロシアムを訪れて、調査を行なう。調査は3段階にわかれており、下記のように行動すれば段階が進んでいく。パートナーのシグバールは、第1段階を開始する前に帰還してしまうので、ロクサスひとりで調査を進めよう。なお、第2段階の『フィルのトレーニング(→P.304)』で得点を100点以上獲得しておくと、DAY149でシグバールからアイアンがもらえる。



←コロシアム前では、出現した敵をすべて倒さないとロビーに入れない。

クリアまでの手順

第1段階

1 コロシアム前、ロビー
- マップ内の✓の5ヵ所を調べる

第2段階

2 ロビー
- フィルに話しかけて『フィルのトレーニング(→P.304)』を1回以上行なう

ミッションノルマ達成

第3段階

3 コロシアム前、ロビー
- マップ内の✓の2ヵ所を調べる

ミッションゲージ満タン達成

4 コロシアム前
- 闇の回廊から帰還する

ミッション条件

ノルマ達成	調査の第2段階を終える
ゲージ満タン達成	調査の第3段階を終える

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×3.15
マニー倍率	×9.45
基礎経験値	1.54

パートナー

シグバール LV14

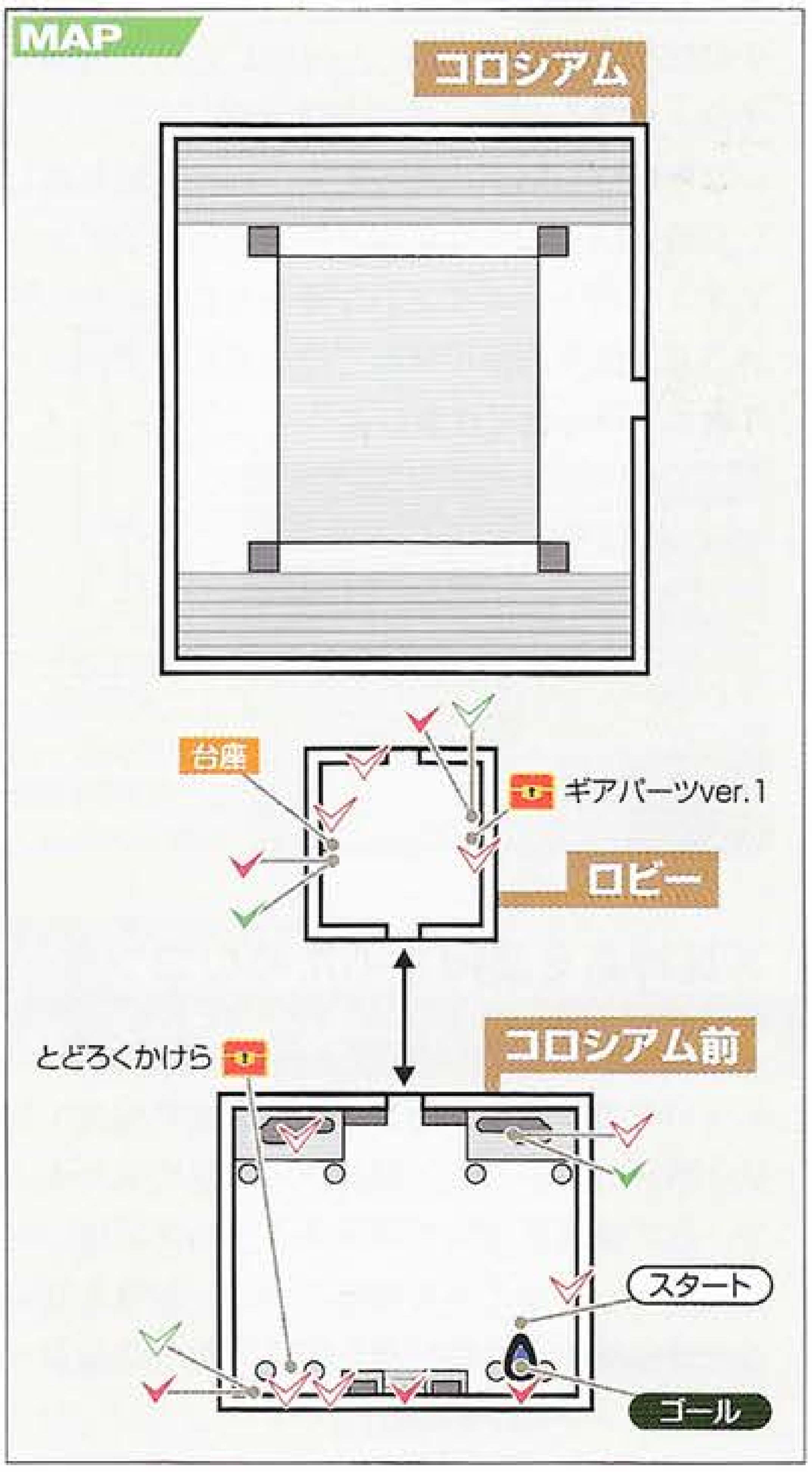
成功報酬

クリア報酬	サンダー / とどろくかけら / サンダー
ランダム報酬	とどろくかけら(30%) オールキュア(35%) なし(35%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
フレアノート	13	燃え上がるかけら	P.416
エイミングキャノン	13	ギアパーツver.1	P.423

MAP



COLUMN 『フィルのトレーニング』の仕組み

『フィルのトレーニング』は、コロシアムでタルを壊したり、タルをぶつけて敵を倒したりして、制限時間内にポイントをかせぐミニゲーム。トレーニングには3つのコースがあり、下の表のように制限時間や出現するものがちがっている。各コースでの高得点獲得を目指して、物語の合間に挑戦してみよう。



←ロビーで台座を調べると、各コースで獲得した最高得点が表示される。

トレーニングのコースごとのちがい

コース	トレーニングを行なえるミッション	制限時間	出現するもの
初心者入門コース	36(DAY 117)	1：00：00	タル、火薬タル
中級者実践コース	39(DAY 119～122)	1：20：00	タル、火薬タル、ソルジャー
上級者修了コース	46(DAY 152～155)	1：30：00	タル、火薬タル、ラウドネス

トレーニングのルール

トレーニングのあいだは、コロシアムのなかに2種類のタルや敵がつぎつぎと出現する。タルを『たたかう』で攻撃して吹き飛ばし、床や壁などにぶつけて壊すと、得点を1ポイント獲得可能。また、タルを壊すとしばらくのあいだチェインが発生し、それが途切れる前にタルを吹き飛ばして壊せば、壊した個数に応じて獲得ポイントが増えていく(右の表を参照)。

吹き飛ばしたタルを当てて、別のタルを壊したり敵を倒したりした場合は、通常のポイントに加えて右下のポイントが獲得できる。タルを当てずに敵を直接攻撃して倒しても、ポイントは得られないので注意しよう。



←画面の左上には、現在のポイントやトレーニングの残り時間が表示される。

トレーニングで出現するタルの種類

タル　火薬タル



←通常のタルとくらべて、火薬タルは出現する確率が低い。

チェイン中に壊した個数によるポイントの変化

個数	ポイント	個数	ポイント
1個	2	5個	6
2個	3	6個	7
3個	4	7個以上	8
4個	5		

※壊した個数が7個になると、チェインは10秒間つづいたあとで途切れて1個目から数え直しとなる

別のタルや敵に当てた場合の追加の獲得ポイント

- タルに当てた場合、「吹き飛ばしたタルのポイント×2」を追加で獲得
- 敵に当てた場合、「吹き飛ばしたタルのポイント」を追加で獲得

高得点を獲得するためのコツ

高得点を狙うさいは、ひるませやすい攻撃(→P.21)をすぐに出せる武器で、すばやくタルを吹き飛ばしていこう。別のタルや敵に当たるよう、吹き飛ばす方向を調節するのも大切だ。火薬タルは、チェインで獲得ポイントが増えているときに壊し、タルや敵を爆発に巻きこんで一気にポイントをかせぎたい。



←火薬タルを壊すと爆発し、周囲のタルや敵を一度に壊したり倒したりできる。





DAY 118

トワイライトタウン

0　ルーキー

37 休暇

任務ではない特殊なミッション

このミッションは機関の任務ではないため、ミッションゲージがたまらず、クリアしたときの成功報酬もない。空き地で『パフォーマンス』(下記を参照)を行なったあと、もう1度やるかどうかの選択肢で「いいえ」を選べば、ミッションクリアだ。ちなみに、『パフォーマンス』の得点が低くてもクリアはできるが、DAY 152～156でミッション49を発生させるには、50点以上獲得する必要がある。

『パフォーマンス』のやりかた

『パフォーマンス』では武器がストラグルソードに変わり、魔法やアイテムが使えなくなる。地面のボールは、攻撃が当たると少し浮き上がり、ひるませやすい攻撃(→P.21)が当たったときは上空へ大きく吹き飛ぶ。ボールに攻撃が1回当たるたびに1点が加算されるので、地面にボールを落とさないように攻撃を当てていこう。ボールが地面に5回落ちると、『パフォーマンス』は終了となる。

できるだけ得点をかせぎたければ、下の写真のように空中コンボを当てていくといい。30、50、100、150点を超えるごとにボールが浮き上がりにくくなっていくので、空中コンボを当てるタイミングを早めよう。



⬅地面に置かれたボールをロックオンしたのち、地上コンボを最後まで当てて、上空へ吹き飛ばす。



⬅ボールを追いかけ、落ちてくるのに合わせてジャンプし、空中コンボで吹き飛ばすのをくり返そう。

ミッション条件

ノルマ達成	『パフォーマンス』をする
ゲージ満タン達成	(ミッションゲージは増えない)

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×3.20
マニー倍率	―
基礎経験値	―

パートナー

―

成功報酬

クリア報酬	(なし)
ランダム報酬	(なし)

出現するエネミー

なし



ミッションモードでのちがい

武器がストラグルソードに変わらず、魔法やアイテムも使用可能。『パフォーマンス』が行なえるのは1度だけで、地面にボールが5回落ちると、そのままミッションも終了する。ちなみに、このミッションで1位になっても、ミッションクラウンは得られない。



DAY 119~122



ビーストキャッスル

6

38 城の主について調査せよ

広い城のなかを調査する

ビーストキャッスルを探索し、調査を進めていこう。具体的な手順は下記のとおりで、合計8ヵ所を調べるとミッションゲージが満タンになる。なお、調査の第1段階が終わるまで、西のホールの奥へは進めない。

クリアまでの手順

第1段階

1 エントランスホール、ダンスホール、庭、東の棟

- マップ内の✓の4ヵ所を調べる

第2段階

2 西のホール、西の棟

- マップ内の✓の2ヵ所を調べる

ミッションノルマ達成

第3段階

3 東の棟、西の棟

- マップ内の✓の2ヵ所を調べる

ミッションゲージ満タン達成

4 エントランスホール

- 闇の回廊から帰還する

城の住人に見つからずに進もう

東の棟にはコグスワースが、西のホールにはルミエールがおり、右の図のルートで移動している。タイミングを見計らって、見つからないように先へ進もう。コグスワースはⓐの場所で立ち止まるので、そのスキに背後を通過すればいい。ルミエールは、右の図のⓑへ移動した直後に通路のマップ右手側を進めば、視界に入らずに通り抜けられるはずだ。



⬅奥の階段の途中に立っていると、ルミエールがこちらを向いたときに見つかってしまうので注意。

ミッション条件

ノルマ達成	調査の第2段階を終える
ゲージ満タン達成	調査の第3段階を終える

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×3.50
マニー倍率	×10.50
基礎経験値	1.63

パートナー



ザルディン LV16

成功報酬

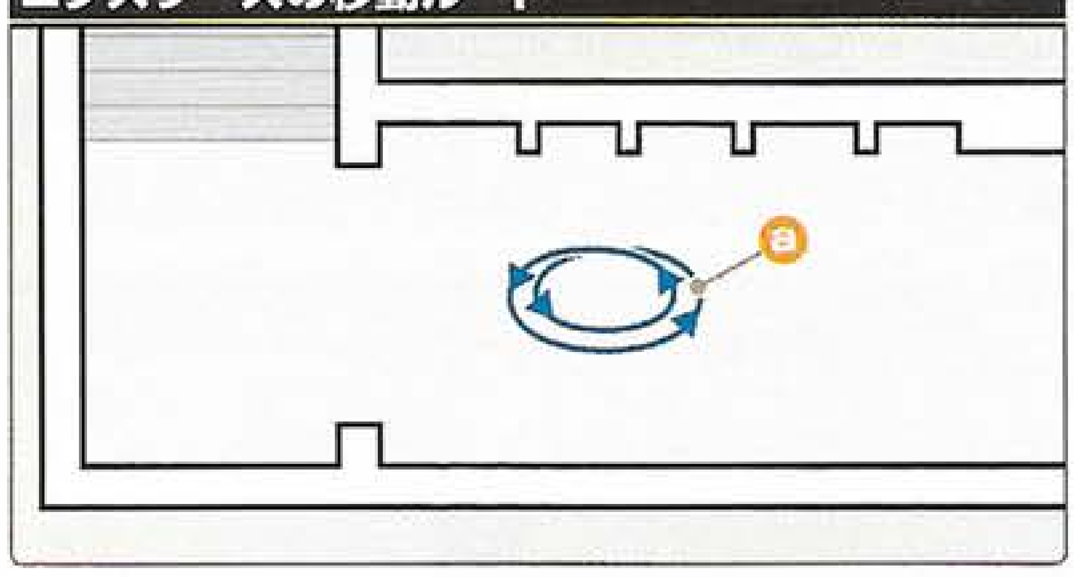
クリア報酬	サンダーレシピ、エアロラレシピ、サンダー
ランダム報酬	エリクサーレシピ(10%)、ギアパーツver.1(10%)、ブロンズ(10%)、ハイポーション(20%)、ポーション(15%)、エーテル(15%)、なし(20%)

出現するエネミー

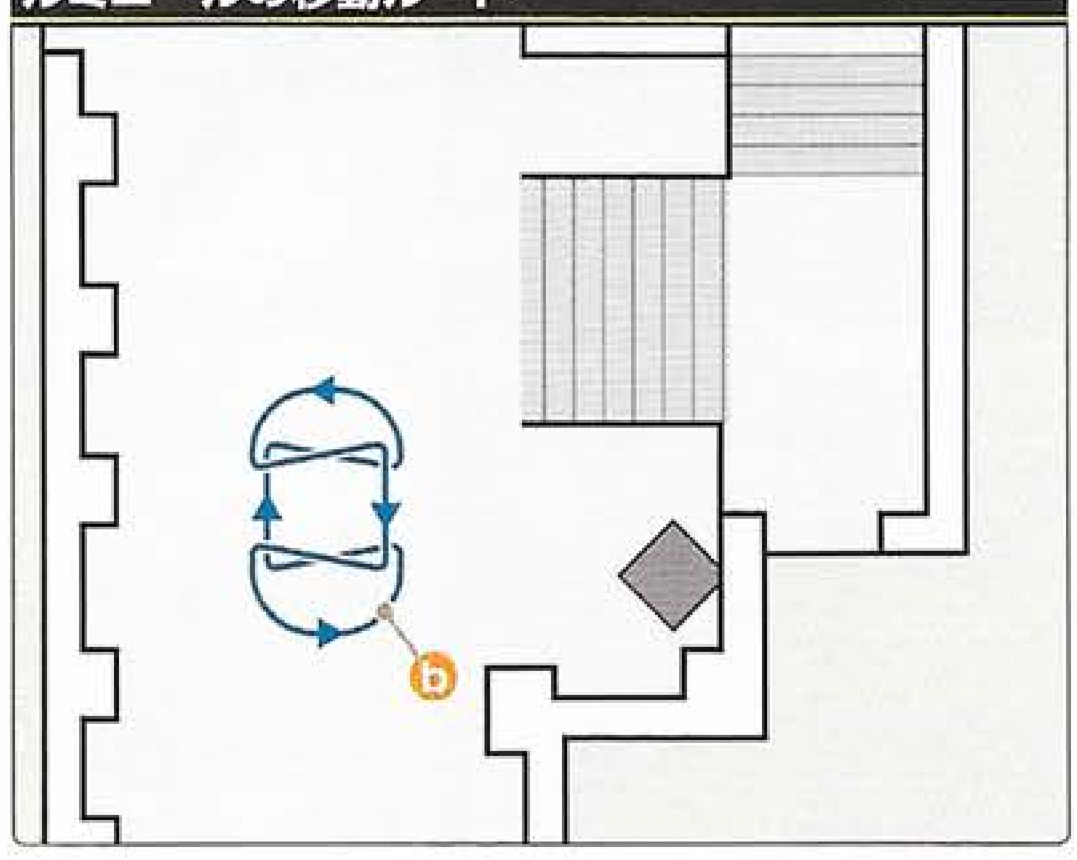
名前	レベル	落とすもの	詳細
メガシャドウ	10	コンボアーツ	P.406
マッシブポセッサー	12	吹きすさぶかけら	P.411
バルクベンダー	18	(※1)	P.411
サージェント	11	光かがやくかけら	P.415
バイティングドッグ	12	パワーアーツ	P.419
マッドブル	14	とどろくかけら	P.419
ネオシャドウ	17	とどろくかけら	P.420

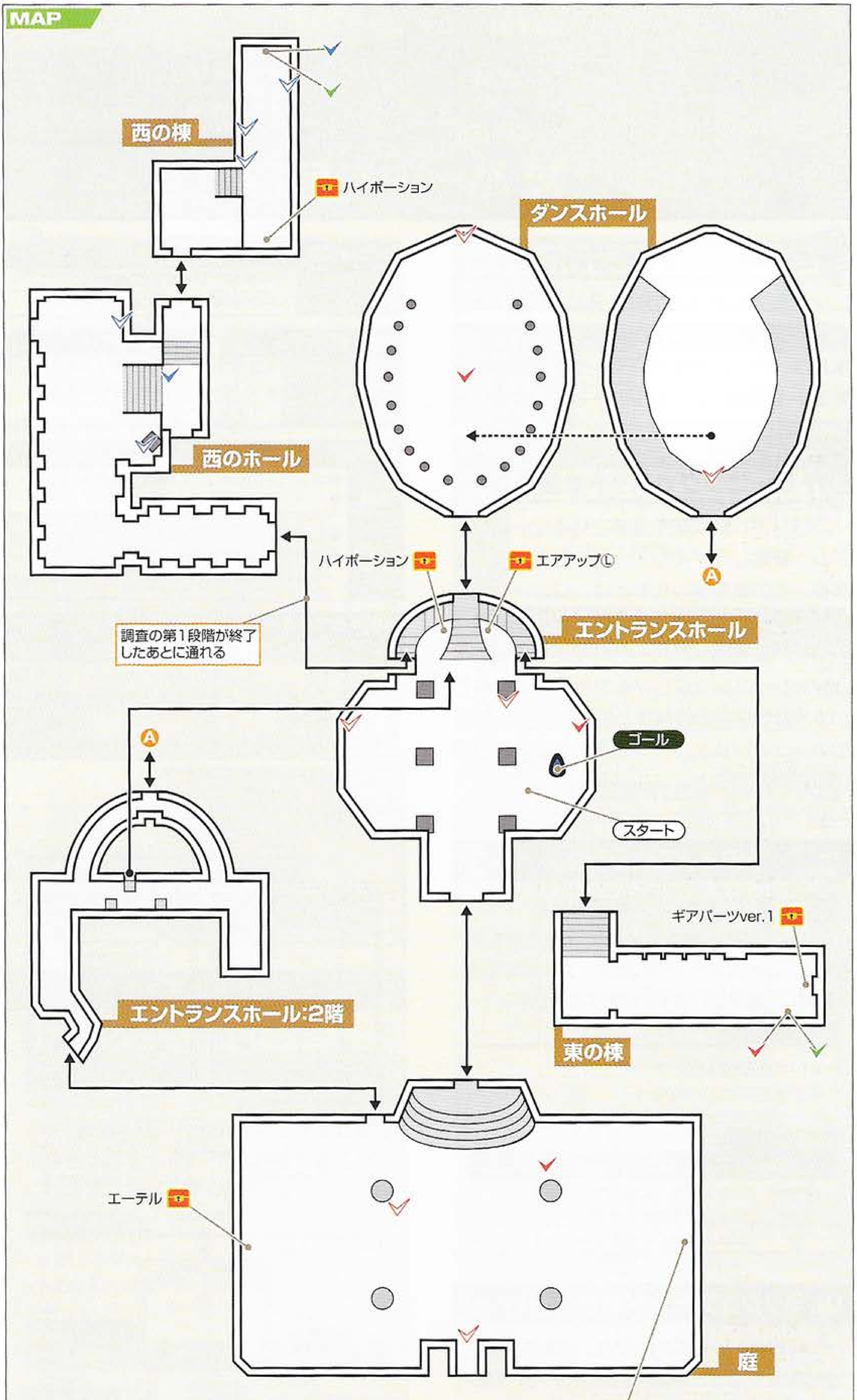
※1……エリクサーレシピ、ギアパーツver.1、アイアンのいずれか

コグスワースの移動ルート



ルミエールの移動ルート





※✓は調査の第1～3段階のいずれかで、✓は調査の第2～3段階のいずれかで、1回だけ調べられる

INDEX



DAY 119~122

オリンポスコロシアム

3 ルーキー

39 ハートを回収せよ

ミッションをはじめる前に

ソイルアーマーとのバトルに備えて、『サンダー』を使えるようにしておこう。武器パネルは、アームドギアやブレイブギアなどをセットすれば、『フィルのトレーニング(→P.304)』でタルをすばやく吹き飛ばせる。

トレーニングでハートを集める

コロシアム前で敵を全滅させると、コロシアムへ移動してソイルアーマーと戦うことになる。この敵を倒したあとは、ロビーでフィルと話せば『フィルのトレーニング』が行なえるので、敵を倒してハートポイントを集めよう。トレーニングは、ノルマを達成し、なおかつ合計3回以上行なうと挑戦できなくなるため、ミッションゲージを満タンにしたい場合は注意すること。ノルマ達成後にコロシアム前へ行けば、ミッションは終了だ。

トライアルミッション

なるべくジャンプをするな!

ジャンプをせずに、コンボや魔法で敵を倒そう。ソイルアーマーにはサンダー系の魔法を当て、転倒したスキに攻撃するといい。

制約

- レベル制限13まで
- エネミーのレベル+1

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
♔♔♔	ジャンプをした回数が1回以下
♔♔	ジャンプをした回数が2～3回
♔	ジャンプをした回数が4～6回

ミッションモードでのちがい

『フィルのトレーニング』では、通常のポイントのかわりにミッションプライズが入手可能。ノルマ達成後は、コロシアム前で闇の回廊に入るとミッション終了となる。

ミッション条件

ノルマ達成	ハートポイントを250集める
ゲージ満タン達成	ハートポイントを500集める

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×3.50
マニー倍率	×10.50
基礎経験値	1.63

パートナー

—

成功報酬

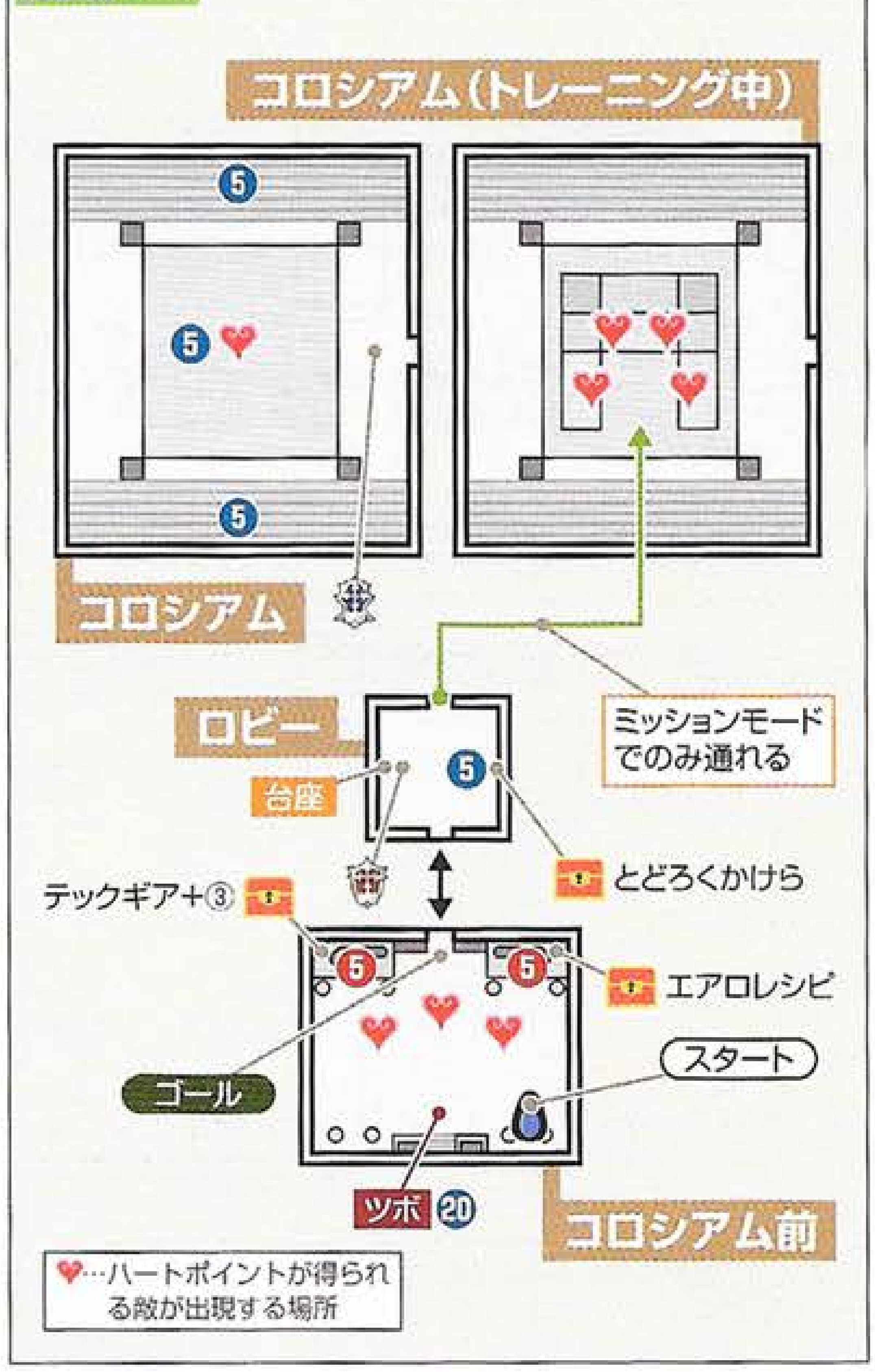
クリア報酬	ギアパーツver.1　ガードアーツ　ルーンアーツ
ランダム報酬	とどろくかけら(30%)　オールキュア(35%)　なし(35%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
ソルジャー	10	—	P.415
フレアノート	13	燃え上がるかけら	P.416
ソイルアーマー	15	—	P.418
ヒュージキャノン(※1)	15	とどろくかけら	P.424

※1……ミッションモードでは出現しない

MAP





DAY 119~122

オリンポスコロシアム

3 ルーキー

40 ディザーターを討伐せよ

15体のディザーターを倒そう

コロシアムにはディザーターが4体とソルジャーが2体いて、1体倒すごとに同じ敵が追加で現れる。討伐の目標であるディザーターは合計15体まで出現し、それらをすべて倒せばノルマを達成できるのだ。ソルジャーは合計10体まで出現するが、あまり攻撃してこないので無視してもいいだろう。



⬅床に置かれたタルは何度でも出現する。これで敵を倒すのも有効だ。



➡上空にある試練の証は、客席の上のほうからジャンプして『エアスライド』を使えば入手できる。

トライアルミッション

最速クリアを目指せ!

コロシアムを訪れたら、敵が行動をはじめる前に少し近づき、『ファイア』でディザーターを1体倒そう。そのあとは、こちらに近づいてきたディザーターの攻撃を避けてから『ファイア』で倒すのをくり返せばいい。

制約

- 受けるダメージ20%アップ
- エネミーのレベル+2

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
✤✤✤	クリアタイムが02:25:00以内
✤✤	クリアタイムが02:25:01~02:40:00
✤	クリアタイムが02:40:01~03:10:00

ミッション条件

ノルマ達成	ディザーターを15体倒す
ゲージ満タン達成	(上記と同じ)

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×3.50
マニー倍率	×10.50
基礎経験値	1.63

パートナー

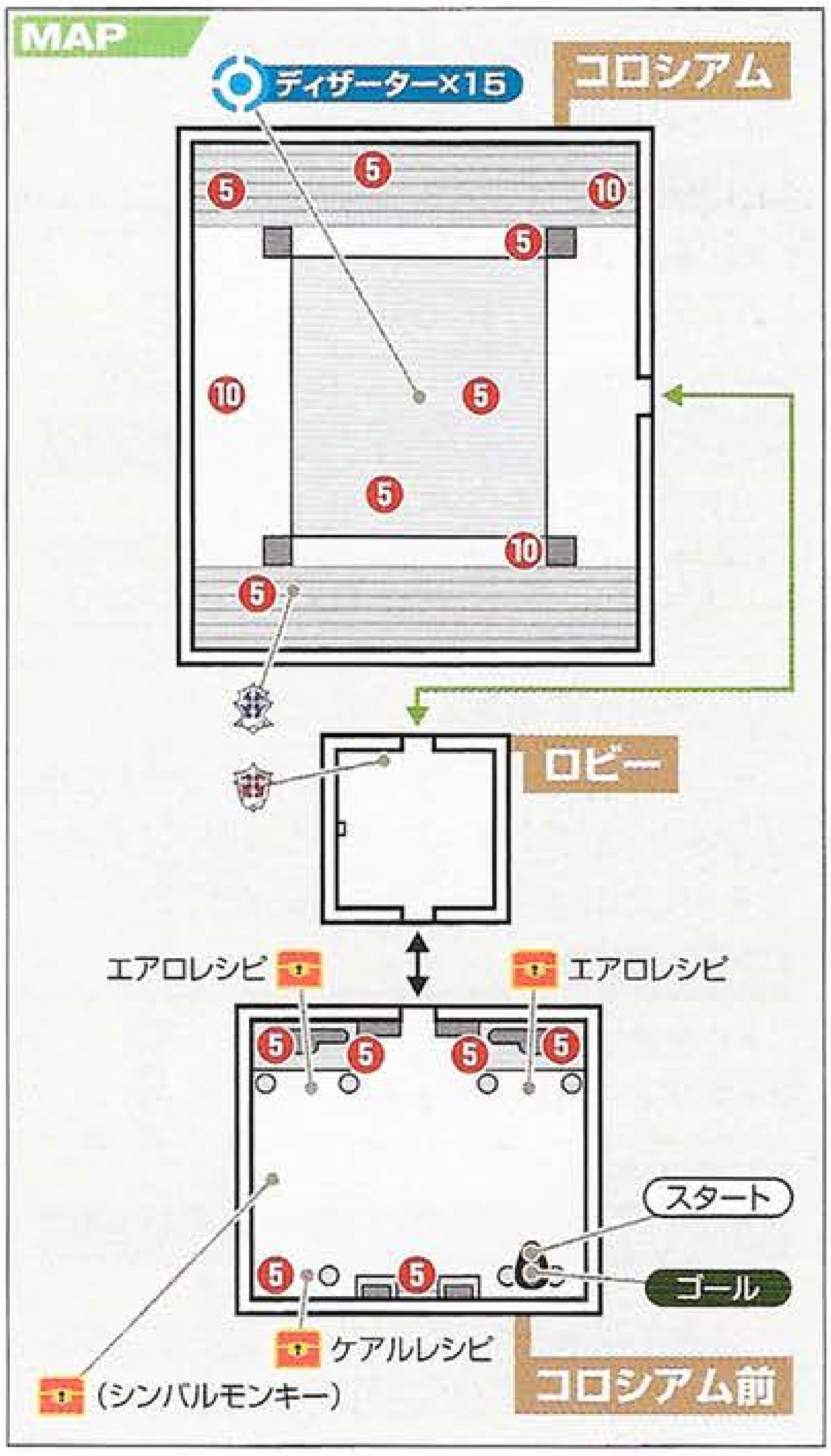
—

成功報酬

クリア報酬	ケアルレシピ とどろくかけら とどろくかけら
ランダム報酬	とどろくかけら(30%) オールキュア(35%) なし(35%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
ソルジャー	10	ガードアーツ	P.415
シンバルモンキー	16	ワイドアーツ	P.420
ディザーター	15	吹きすさぶかけら	P.414





DAY 119~122

発生条件 DAY 119~121に、武器パネルにユニットを2枚以上リンクしてルクソードと話す



オリンポスコロシアム

3 ルーキー

41 モーニングスターを討伐せよ

コロシアムで敵と戦おう

コロシアムへ行くと、討伐対象であるモーニングスターが現れるので、『エアロ』などを使って戦おう。一緒に現れる2体のエイミングキャノンは、倒すごとに同じ敵が出現する。合計12体を倒すと、それ以上は現れないので、タルをぶつけるなどして先に全滅させるのもいいだろう。なお、ノルマ達成後はコロシアム前にロールスラッシャーが出現し、倒せばエリクサーレシピを入手できる。

トライアルミッション

最速クリアを目指せ!

短時間でクリアするために、モーニングスターの『トゲ回転』は何度もガードすることですばやく中断させよう。敵の回転が止まったら、リミットブレイクなどで大ダメージを与え、一気に倒してしまいたい。

制約

- 攻撃魔法禁止
- エネミーのレベル+2

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
3	クリアタイムが01:40:00以内
2	クリアタイムが01:40:01~02:00:00
1	クリアタイムが02:00:01~02:20:00

空振りするな!

モーニングスターの『ボディアタック』を避けたあと、空振りしないように攻撃していく。リミットブレイクを使うのも有効だ。

制約

- 攻撃魔法禁止
- エネミーのレベル+19

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
3	空振りをした回数が1回以内
2	空振りをした回数が2~5回
1	空振りをした回数が6~10回

ミッション条件

ノルマ達成	モーニングスターを倒す
ゲージ満タン達成	(上記と同じ)

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×3.50
マニー倍率	×10.50
基礎経験値	1.63

パートナー



シグバール LV16

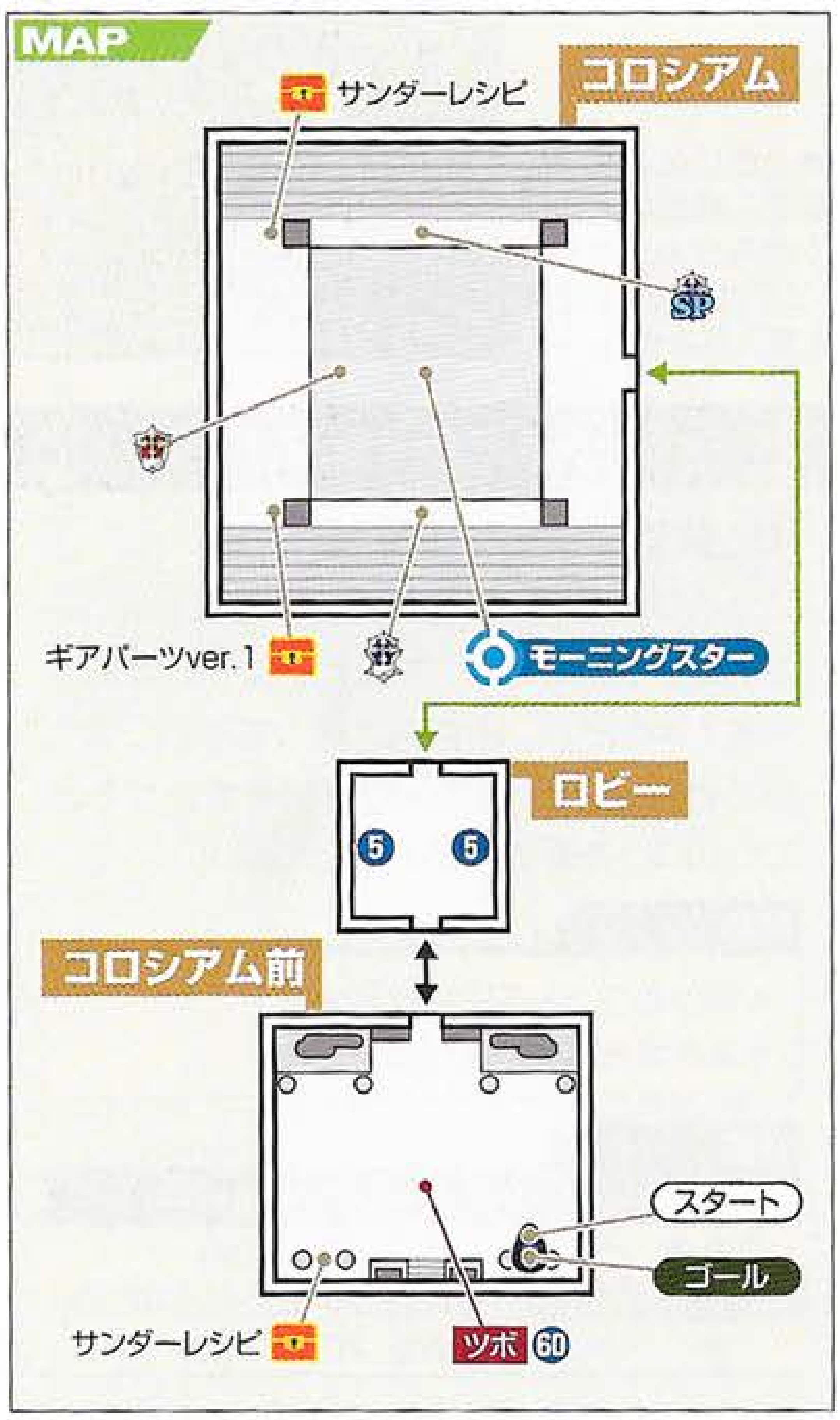
成功報酬

クリア報酬	エアロ 吹きすさぶかけら ガードアーツ
ランダム報酬	とどろくかけら(30%) オールキュア(35%) なし(35%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
エイミングキャノン(※1)	13	ギアパーツver.1	P.423
ロールスラッシャー	43	エリクサーレシピ	P.427
モーニングスター	15	ギアパーツver.1	P.424

※1……ミッションモードでは出現しない





DAY 149



ハロウィンタウン

3 ルーキー

42 ハートを回収せよ

ハートポイントを入手しよう

出現する5種類の敵のうち、シャドウとバルクベンダー以外を倒せばハートポイントが入手できる。スケートボムは『ファイア』で攻撃するか、敵の攻撃をガードすることで爆発させるといい。リアゴーストはHPが高めだが、地面の赤いカボチャを攻撃して爆発させ、その爆発に巻きこめば一撃で倒せる。



⬅赤いカボチャを攻撃するとカウントダウンがはじまり、5秒後に爆発する。



➡スケートボムは『ファイア』が当たると爆発するので、離れて攻撃しよう。

ミッション条件

ノルマ達成	ハートポイントを200集める
ゲージ満タン達成	ハートポイントを255集める

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×3.55
マニー倍率	×10.65
基礎経験値	1.69

パートナー

—

成功報酬

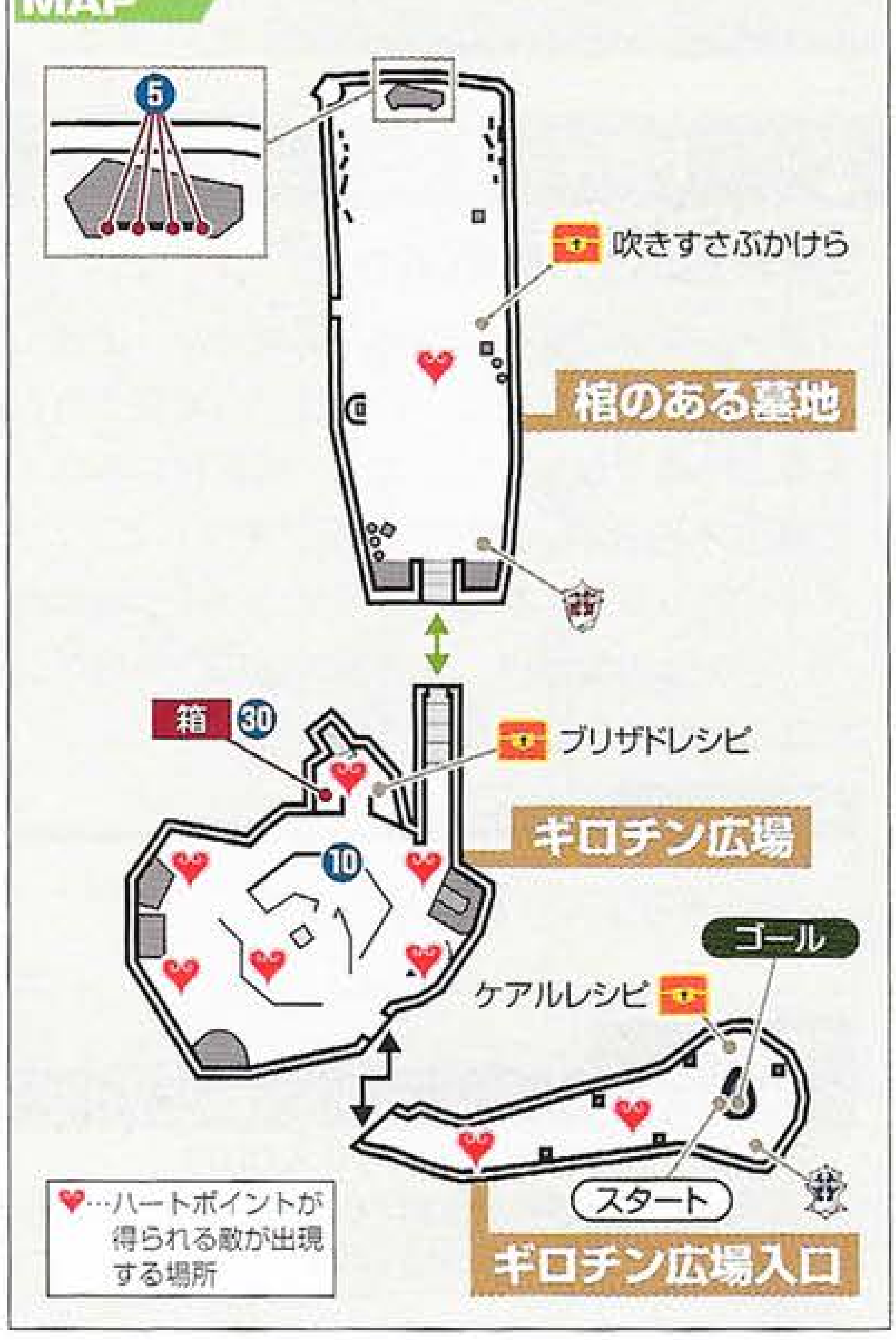
クリア報酬	LV2プラス⑥(A)　吹きすさぶかけら スライドダッシュ
ランダム報酬	吹きすさぶかけら(40%) ポーション(40%) なし(20%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
シャドウ(※1)	12	エーテル	P.406
バルクベンダー	19	(※2)	P.411
スケートボム	16	凍てつくかけら	P.413
クリープワーム	16	—	P.425
リアゴースト	12	とどろくかけら	P.426

※1……ミッションモードでは出現しない
※2……エリクサーレシピ、ギアパーツver.1、アイアンのいずれか

MAP



トライアルミッション

最速クリアを目指せ!

大半の敵は、『ファイア』や赤いカボチャを使えば簡単に倒せる。ギロチン広場の敵は、出現場所が散らばっていて全滅させるのに時間がかかるので、おもにギロチン広場入口と棺のある墓地でハートポイントを集めよう。

制約

- 与えるダメージ20%ダウン

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
3	クリアタイムが01:45:00以内
2	クリアタイムが01:45:01〜02:15:00
1	クリアタイムが02:15:01〜03:00:00



DAY 150

ビーストキャッスル

4

ルーキー

43 大型ハートレスを討伐せよ

西のホールへ向かおう

このミッションは庭からスタートし、西のホールまで行ってダークフォロワーを倒せばノルマ達成となる。庭とエントランスホールをつなぐ出入口は利用できないので、まずはエントランスホール：2階へ向かおう。ダンスホールでは、1階の扉に近づくとギガントシャドウやポセッサーなどが出現して、出入口が閉ざされてしまうが、敵をすべて倒せば先に進むことが可能だ。なお、ダークフォロワーを倒したあとは、そのままミッションが終了する。宝箱の中身や試練の証などは、西のホールへ行く前に入手しておきたい。



⬅西のホールの奥へ進むと、ダークフォロワーが現れてバトルがはじまる。

ミッション条件

ノルマ達成	ダークフォロワーを倒す
ゲージ満タン達成	(上記と同じ)

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×3.60
マニー倍率	×10.80
基礎経験値	1.75

パートナー



ザルディン
LV22

成功報酬

クリア報酬	ファイラ	とどろくかけら
	とどろくかけら	
ランダム報酬	エリクサーレシピ(10%)	ギアパーツver.1(10%)
	ブロンズ(10%)	ハイポーション(20%)
	ポーション(15%)	エーテル(15%)
	なし(20%)	

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
シャドウ(※1)	12	エーテル	P.406
メガシャドウ	10	コンボアーツ	P.406
ギガントシャドウ	21	エリクサーレシピ	P.406
ポセッサー(※2)	14	ハイポーション	P.411
マッシブポセッサー	12	吹きすさぶかけら	P.411
ダークフォロワー	21	——	P.436

※1……ダークフォロワーが出現させたシャドウは、レベルが「21」、落とすものが「——」

※2……ミッションモードでは出現しない

トライアルミッション

最速クリアを目指せ!

ダークフォロワーは頭部が弱点だが、武器による攻撃は当てにくく、『たたかう』で倒そうとすると時間がかかってしまう。武器パネルなどで魔法力を上げ、頭部をロックオンして『サンダー』『サンダガ』を連発するのがオススメだ。『サンダー』の場合は、ダークフォロワーの足元へ近づいてから使おう。

制約

- 受けるダメージ10%アップ

評価

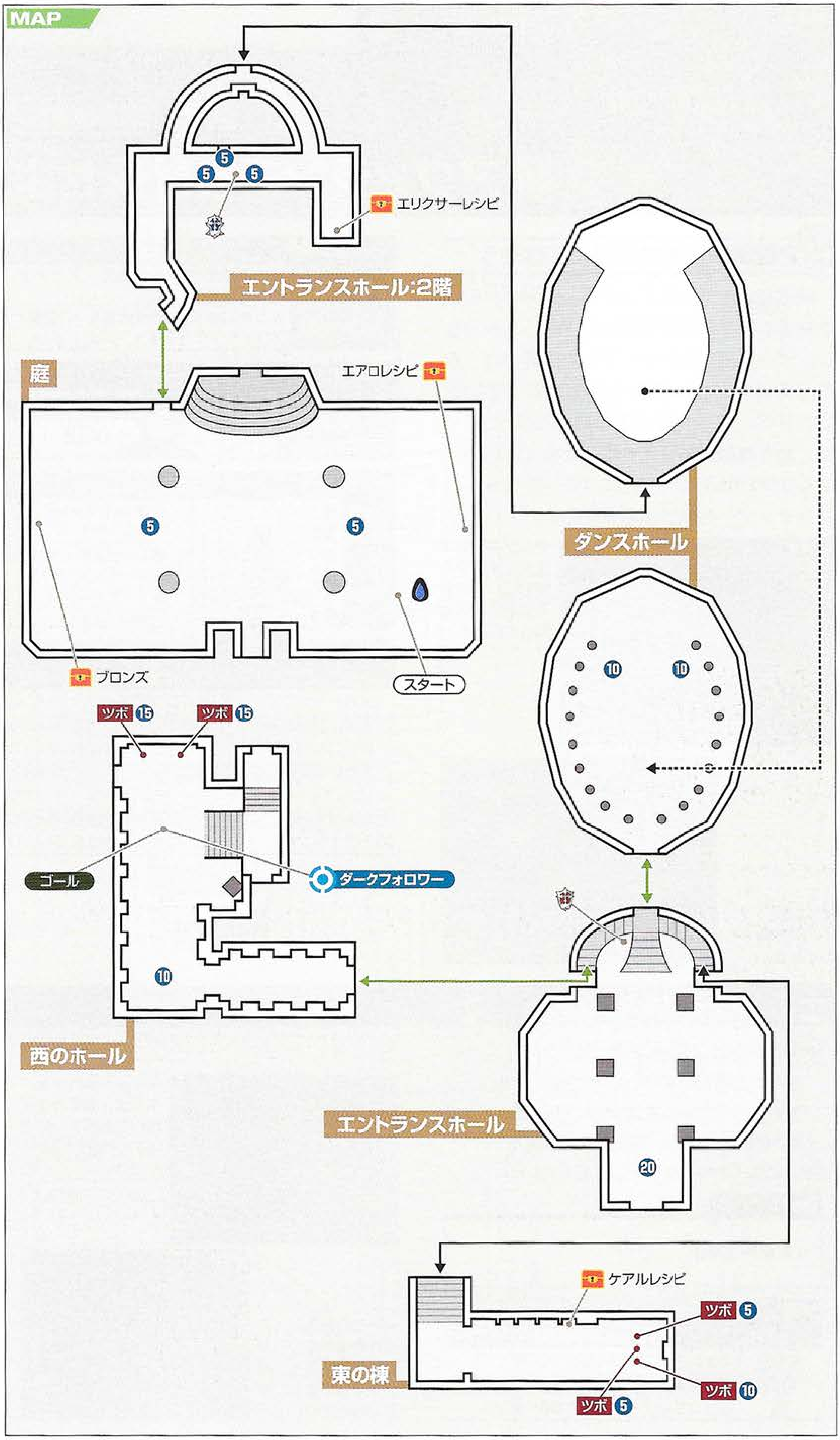
シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
♣♣♣	クリアタイムが03：10：00以内
♣♣	クリアタイムが03：10：01～03：25：00
♣	クリアタイムが03：25：01～04：00：00



⬅ダンスホールの敵は、『ファイア』や『ブリザド』などですばやく倒そう。



➡至近距離から頭部を『サンダー』で攻撃すれば、大ダメージを与えられる。


MAP
エリクサーレシピ
エントランスホール:2階
庭
エアロレシピ
ブロンズ
スタート
ダンスホール
ツボ 15
ツボ 15
ゴール
ダークフォロワー
西のホール
エントランスホール
ケアルレシピ
ツボ 5
ツボ 10
ツボ 5
東の棟



DAY 151

トワイライトタウン



2 ルーキー

44 アヴァランチを討伐せよ

2種類の任務を同時にこなそう

機関の標章を入手する任務と、アヴァランチを倒す任務の両方を同時に行なうミッション。ゲージ満タンでクリアしたい場合は、すべての標章を光っている状態で取っていこう。なお、ミッション11(→P.254)と同じく、地下連絡通路で先へ進むためには、壁にある3つの操作パネルを調べて、閉まっているシャッターを開ける必要がある。



⬅ムダな行動をせずにすばやく移動し、光が消える前に標章を取っていこう。



➡空き地で戦うアヴァランチに対しては、『ファイア』で攻撃するのが有効。

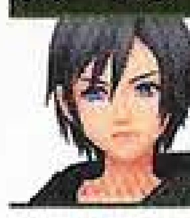
ミッション条件

ノルマ達成	機関の標章を8〜9個集め、アヴァランチを倒す
ゲージ満タン達成	光った状態の機関の標章を10個集め、アヴァランチを倒す

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×3.65
マニー倍率	×10.95
基礎経験値	1.81

パートナー



シオン LV22

成功報酬

クリア報酬	ハイジャンプ	ファイラレシピ
	センスユニットⓁ	
ランダム報酬	ファイアレシピ(10%)	ムーンストーン(10%)
	ハイポーション(10%)	ポーション(15%)
	ハイエーテル(10%)	エーテル(15%)
	オールキュア(15%)	なし(15%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
メガシャドウ	21	コンボアーツ	P.406
ギガントシャドウ	10	エリクサーレシピ	P.406
ポイズンプラント(※1)	20	とどろくかけら	P.410
バルクベンダー(※1)	24	(※2)	P.411
シンバルモンキー(※1)	22	ワイドアーツ	P.420
ネオシャドウ	17	とどろくかけら	P.420
アヴァランチ	25	凍てつくかけら	P.430

※1……ミッションモードでは出現しない
※2……エリクサーレシピ、ガードアーツ、アイアンのいずれか

トライアルミッション

ミッションゲージを上げろ!

すべての標章を光った状態で取り、アヴァランチを倒してゲージを満タンにすれば、シンボルを3個獲得できる。攻撃魔法が使えないので、強い武器パネルをセットしておくといい。

制約

- 攻撃魔法禁止

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
3	ミッションゲージの量が100%
2	ミッションゲージの量が92〜99%
1	ミッションゲージの量が84〜91%

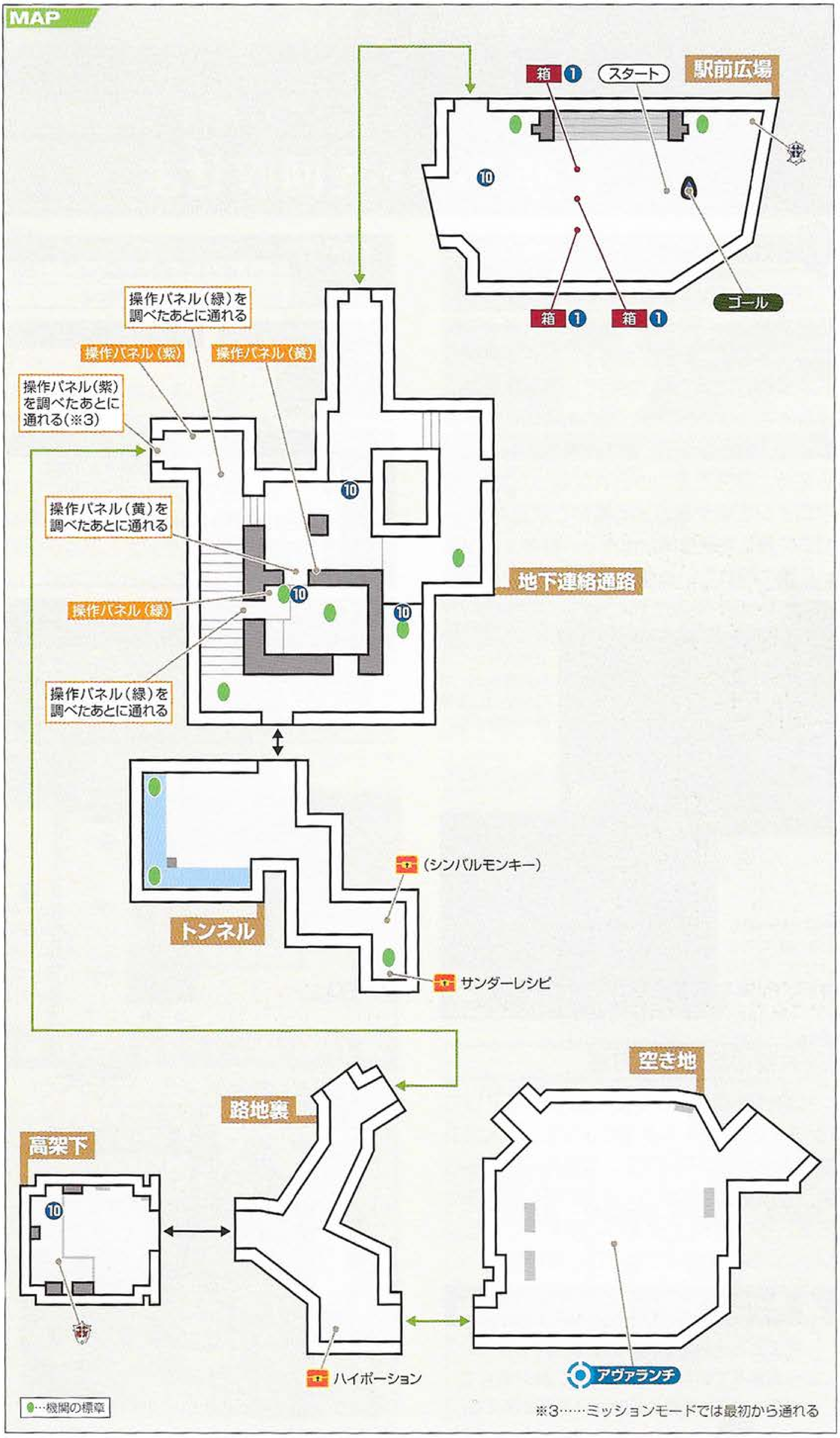


⬅セットする武器パネルは、攻撃力を重視して選ぼう。魔法パネルは『ケアル』だけでいい。



➡一部の標章は、ほかの標章や敵から離れた場所にある。光が消えないよう、急いで取りに行こう。

MAP


駅前広場
箱 ❶
スタート
箱 ❶
箱 ❶
ゴール
操作パネル(緑)を調べたあとに通れる
操作パネル(紫)
操作パネル(黄)
操作パネル(紫)を調べたあとに通れる(※3)
操作パネル(黄)を調べたあとに通れる
操作パネル(緑)
操作パネル(緑)を調べたあとに通れる
地下連絡通路
(シンバルモンキー)
トンネル
サンダーレシピ
空き地
路地裏
高架下
ハイポーション
アヴァランチ
●…機関の標章
※3……ミッションモードでは最初から通れる



DAY 152~156

ハロウィンタウン

4 ルーキー

45 ハートを回収せよ

ゼロが敵を探してくれる

ハートポイントが得られる敵はあちこちに隠れており、ギロチン広場を訪れたあとで特定の場所を調べると姿を現す。ハートポイントを集めるには、敵が隠れている場所を見つけなくてはならないが、棺のある墓地にいるゼロにほねを渡せば、敵の居場所を教えてもらえる。自分で見つけられなかった場合は、ギロチン広場や棺のある墓地でほねを拾い、ゼロに渡して敵を探し出そう。なお、敵が高い位置に隠れている場所では、ジャンプをしないと『しらべる』が行なえないので注意。



⬅『ほね』コマンドを実行してほねを渡すと、ゼロが敵のいる場所へ移動する。



➡ほねは一度に1本しか持てないので、ゼロに渡すたびに拾いに行こう。

共闘の証を取る方法

共闘の証は、ミッション53をクリアして『グライド』が使えるようになったら、入口の階段の上からジャンプし、空を飛んで入手しよう。ただし、空中コンボを利用した特殊な方法(→P.458)を使えば、最初にこのミッションに挑んだ時点で取ることも可能だ。

ミッションモードでのちがい

棺のある墓地にゼロがおらず、マップ内にほねも落ちていない。そのため、敵が隠れている場所をすべて自力で見つける必要がある。

ミッション条件

ノルマ達成	ハートポイントを140集める
ゲージ満タン達成	ハートポイントを204集める

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×3.95
マニー倍率	×11.85
基礎経験値	1.88

パートナー

—

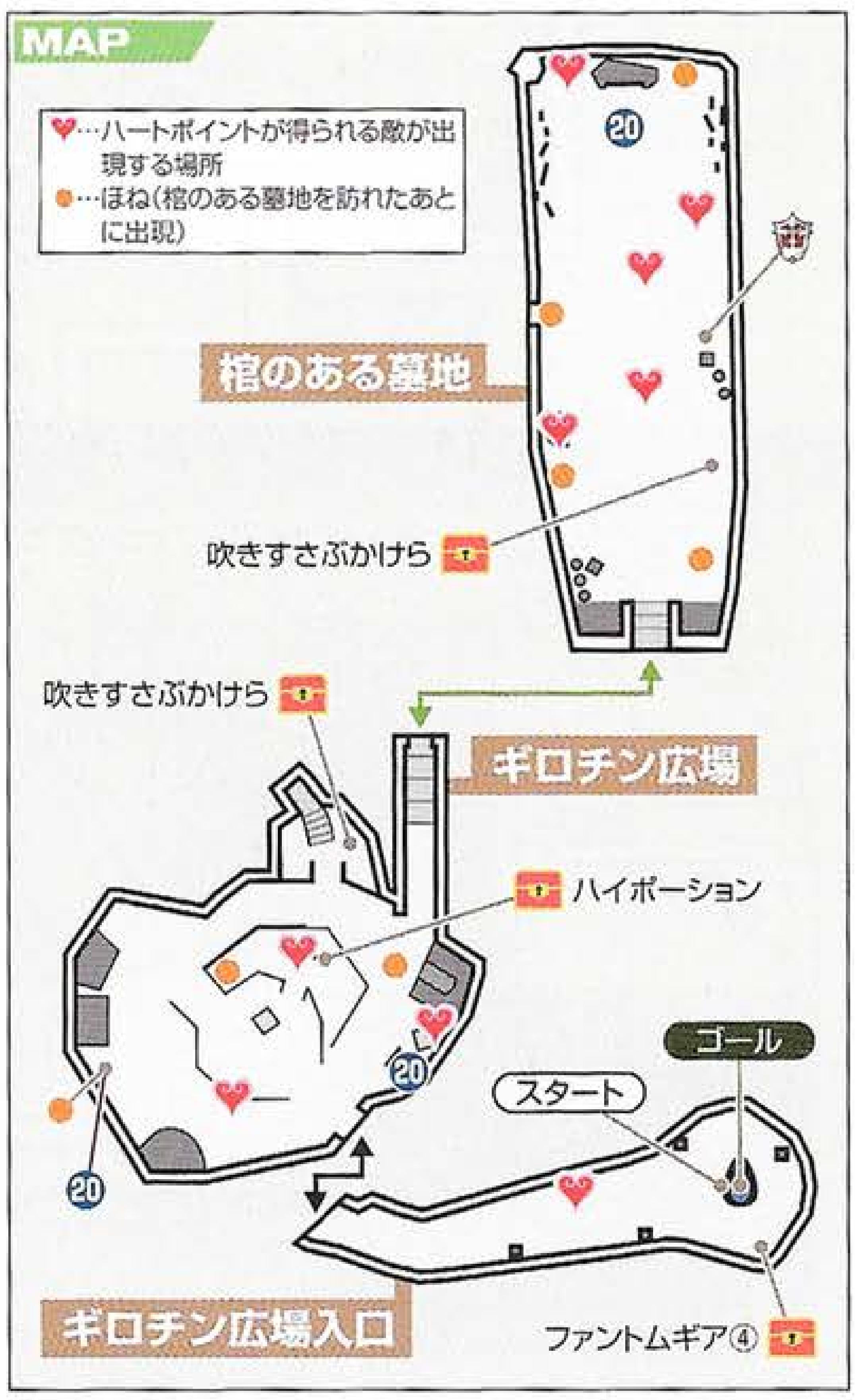
成功報酬

クリア報酬	サンダーレシピ、吹きすさぶ魔石、ギアパーツver.1
ランダム報酬	吹きすさぶかけら(40%) ポーション(40%) なし(20%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
メガシャドウ(※1)	10	コンボアーツ	P.406
スノークリスタル	22	凍てつくかけら	P.423
クリープワーム	16	—	P.425
リアゴースト	12	とどろくかけら	P.426

※1……ミッションモードでは出現しない





DAY 152~156

オリンポスコロシアム

3 ルーキー

46 ハートを回収せよ

トレーニングでハートを集める

ミッションの目的であるハートポイントは、コロシアム前に現れる4体の敵と、『フィルのトレーニング(→P.304)』に出現するラウドネスを倒して集めることになる。『フィルのトレーニング』は、ノルマを達成する前なら何回でも行なえるが、ノルマを達成し、なおかつ合計3回以上行なっていると、それ以降は挑戦できなくなってしまう。ゲージ満タンを狙うなら、すばやくタルをぶつけて敵を倒し、効率よくハートポイントを集めていこう。



⬅コロシアム前には、ヒュージキャノン2体とアイスキャノン2体が出現する。



➡トレーニングで現れるラウドネスは、タルをぶつければ簡単に倒せる。

ミッションモードでのちがい

『フィルのトレーニング』を行なえる回数やルールは、ストーリーモードと同じ。ただし、トレーニング中は通常のポイントが得られず、かわりにミッションプライズが出現する。



⬅ギャザリングゲートからコロシアムへ行けば、トレーニングができる。

ミッション条件

ノルマ達成	ハートポイントを230集める
ゲージ満タン達成	ハートポイントを460集める

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×3.95
マニー倍率	×11.85
基礎経験値	1.88

パートナー

デミックス LV23

成功報酬

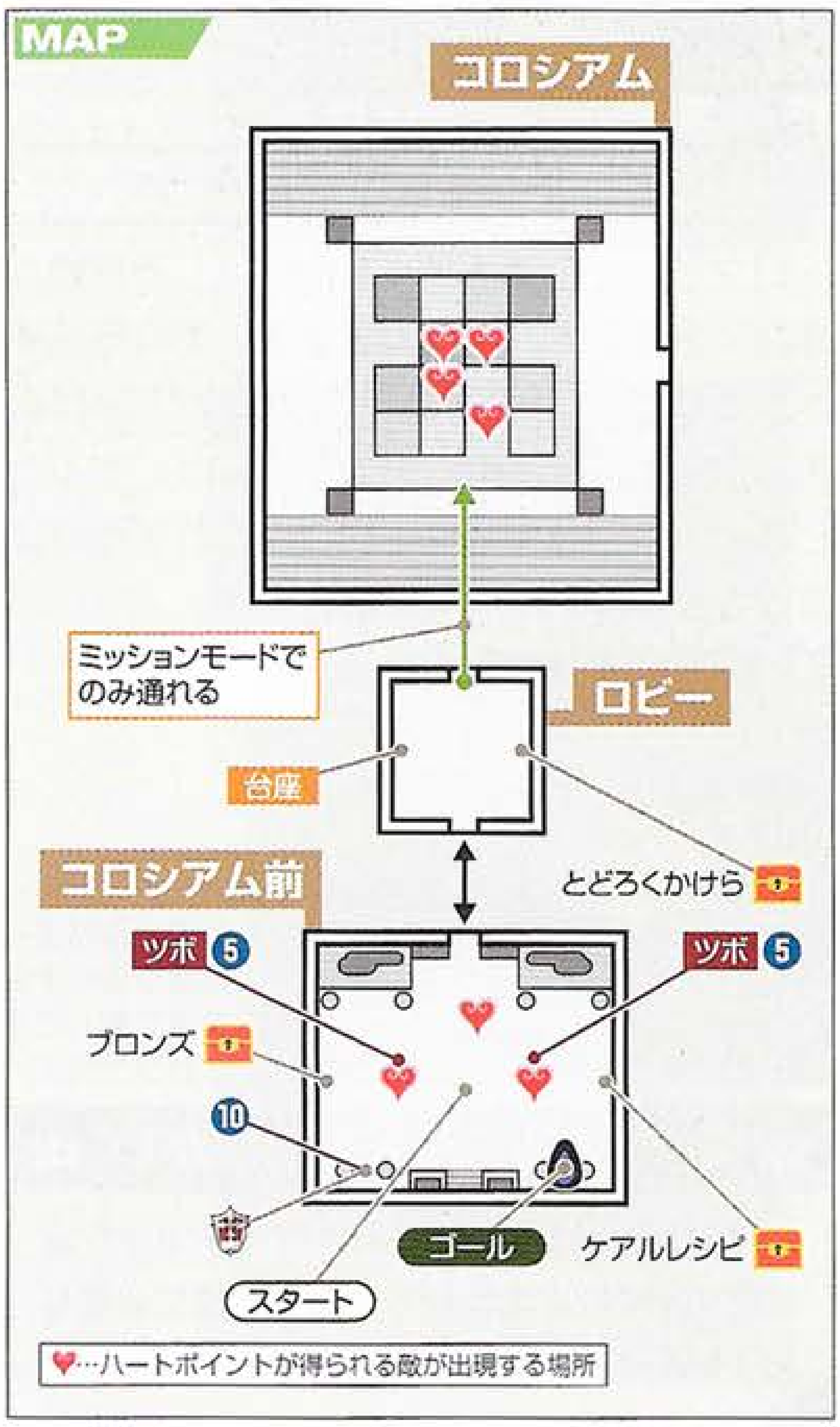
クリア報酬	エリクサーレシピ ハイポーション サンダー
ランダム報酬	とどろくかけら(30%) オールキュア(35%) なし(35%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
ラウドネス	17	──	P.416
アイスキャノン(※1)	20	凍てつくかけら	P.423
ヒュージキャノン	15	とどろくかけら	P.424

※1……ミッションモードでは出現しない

MAP





DAY 152~156

ワンダーランド

3　ルーキー

47 ハートを回収せよ

薬を調べて小さくなる

不思議な部屋の中央にあるテーブルには、ふたつの薬ビンが並んでいる。これは身体の大きさを変える薬で、青いラベルの薬を調べると身体が小さくなり、赤いラベルの薬を調べるともとの大きさにもどるのだ。不思議な部屋では、身体が小さくなっていないと敵が出現せず、先のマップへつづく出入口を通ることもできない。ワンダーランドのミッションを行なうときは、まず最初に青いラベルの薬を調べて、身体を小さくしよう。



←薬で身体を小さくしないと、宝箱の中身や共闘の証なども入手できない。

ビハインドリザードを倒そう

ロクサスが小さくなったあとは、不思議な部屋に合計9体の敵が出現する。それらをすべて倒すと、マップ左側に揺れるソファが現れるので、『たたかう』で攻撃しよう。するとビハインドリザードが出現し、これを倒せばミッションのノルマを達成できる。



←マップが広いので、逃げまわる敵は追わずに魔法で倒したほうがラクだ。

ミッションモードでのちがい

不思議な部屋にストライプアリア3体が出現せず、それに合わせてノルマ達成に必要なハートポイントの量が274に減っている。

ミッション条件

ノルマ達成	ハートポイントを367集める
ゲージ満タン達成	(上記と同じ)

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×3.95
マニー倍率	×11.85
基礎経験値	1.88

パートナー

—

成功報酬

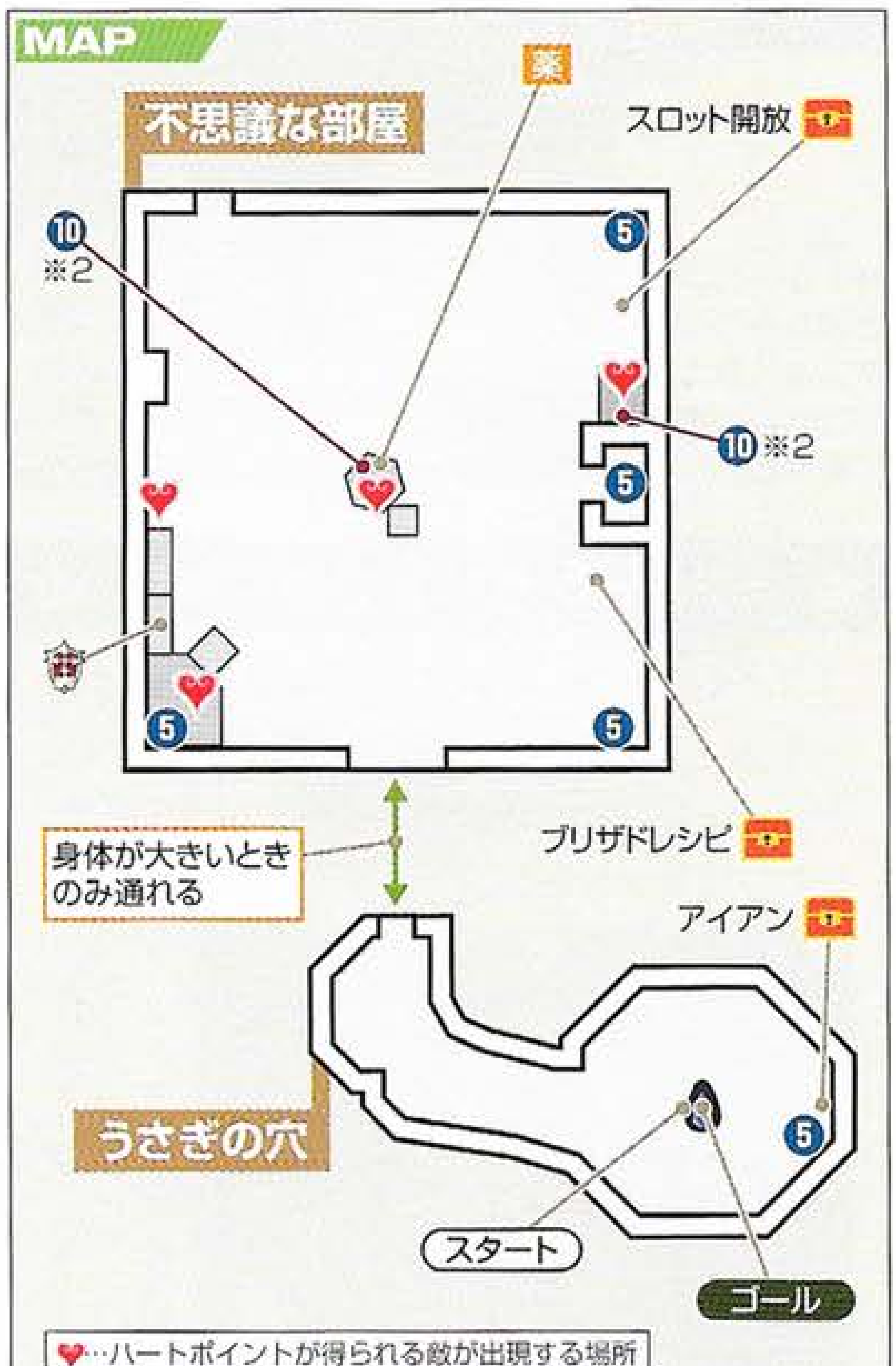
クリア報酬	ブリザラ、吹きすさぶ魔石、とどろくかけら
ランダム報酬	アイアン(40%)、エーテル(40%)、なし(20%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
グレイカプリス	20	エアアーツ	P.407
ストライプアリア(※1)	20	吹きすさぶかけら	P.408
サファイアエレジー	7	ルーンアーツ	P.408
ビハインドリザード	22	とどろくかけら	P.432

※1……ミッションモードでは出現しない

MAP



♥…ハートポイントが得られる敵が出現する場所

※2……身体が大きいときのみ出現

各ワールドの物語

トワイライトタウン
Twilight Town

START

DAY 8〜13
MISSION 01〜06

機関が目指すもの

機関に入って数日が過ぎたころ、ロクサスはほかのメンバーから任務に関するさまざまなことを学んでいく。そのなかで彼は、機関の目的が、ハートレスから集めたハートでキングダムハーツを完成させ、それと融合を果たして心を得ることだと知る。



DAY 14
MISSION 07

3人の子どもたち

任務が終わって帰ろうとしたロクサスの前を、トワイライトタウンに住む仲良しグループのハイネ、オレット、ピンツが楽しそうに走っていく。心があれば、あんなふうに駆けたり騒いだりするものなのだろうか？──ロクサスは3人を不思議そうにながめていた。



DAY 74
MISSION 23

町はずれの森の不思議

シオンが大型ハートレスの討伐任務に出たまま行方不明となり、ロクサスとアクセルは彼女の捜索をはじめる。トワイライトタウンで起こる不思議な現象にくわしいというピンツによれば、町はずれの森の木をゆすると、森が激しくざわめくらしいが……？



DAY 118
MISSION 37

ハイネの八つ当たり

休暇をもらったロクサスがトワイライトタウンを訪れると、空き地ではハイネがパフォーマンスの練習をしていた。ライバルのサイファーに負けて気が立っていたハイネは、初対面のロクサスにいきなり、お前もやってみろと言ってストラグルソードを差し出す。



DAY 357

そして時計塔へ

機関と決別して城を去ったロクサスだったが、さりとてどこへ行けばいいかもわからない。ハイネ、オレット、ピンツの3人が空き地でいつものようにはしゃぐ様子を見て、ロクサスはアクセルやシオンと過ごした楽しい日々を思い出し、時計塔へ足を向ける。



END



DAY 152~156

アグラバー

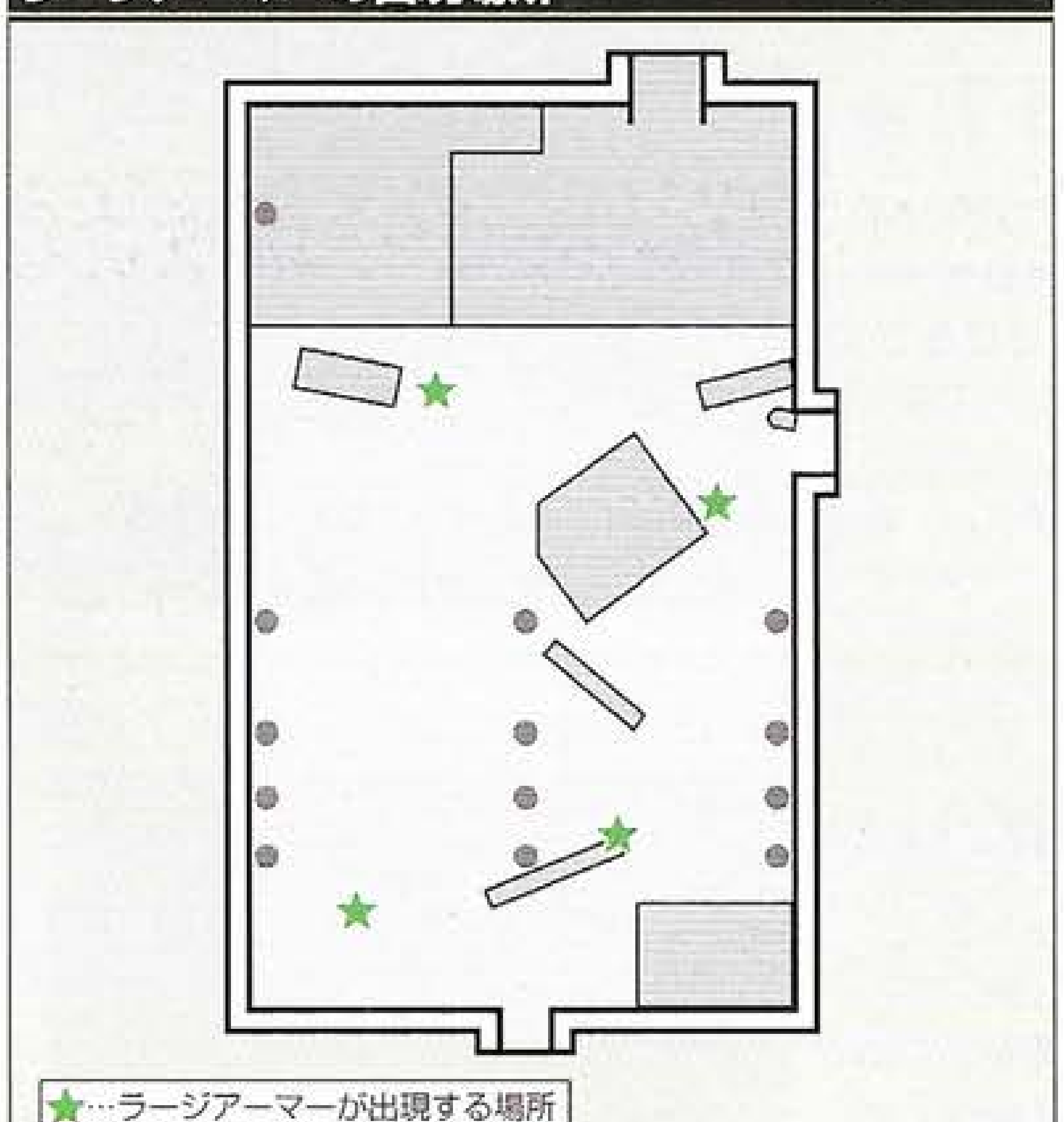
8 ルーキー

48 ソリッドアーマーを討伐せよ

ソリッドアーマーだけ倒せばいい

魔法の洞窟：入口大広間へ行き、ソリッドアーマーを倒せばノルマを達成できる。ソリッドアーマーはHPが高いうえ、頭部にしか攻撃が効かないので、『ブリザド』で転倒させてからコンボを当てたり、大ダメージを与えられる『ファイア』を使ったりするといい。なお、魔法の洞窟：入口大広間には合計4体のラージアーマーがいて、下の図の★の場所に近づくと姿を現す(同時に2体以上は出現しない)。これらの場所には、できるだけ近づかないようにして、余計な戦いを避けよう。

ラージアーマーの出現場所



★…ラージアーマーが出現する場所

高台にのぼるにはアビリティが必要

魔法の洞窟：入口大広間の右上と右下の高台には、ふたつの宝箱と共闘の証がある。ミッション24のときは、木箱や柱を使って高台へのぼれたが、このミッションでは木箱がなく柱も倒れているため、アビリティを駆使しないと高台の上には行けない。エンディング後に『ハイジャンプ LV3』が利用可能になったら、右の写真の方法で高台へ移動し、共闘の証やセンスユニットⓁを手に入れよう。

ミッション条件

ノルマ達成	ソリッドアーマーを倒す
ゲージ満タン達成	(上記と同じ)

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×3.95
マニー倍率	×11.85
基礎経験値	1.88

パートナー



ザルディン LV23

成功報酬

クリア報酬	ルーンアーツ、ブリザドレシピ、とどろくかけら
ランダム報酬	ブリザドレシピ(20%) ハイポーション(20%) ポーション(30%) なし(30%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
ファイアプラント	9	燃え上がるかけら	P.410
ラウドネス(※1)	17	光かがやくかけら	P.416
ラージアーマー(※1)	12	パワーアーツ	P.417
シンバルモンキー	23	ワイドアーツ	P.420
ソリッドアーマー	27	ガードアーツ	P.418

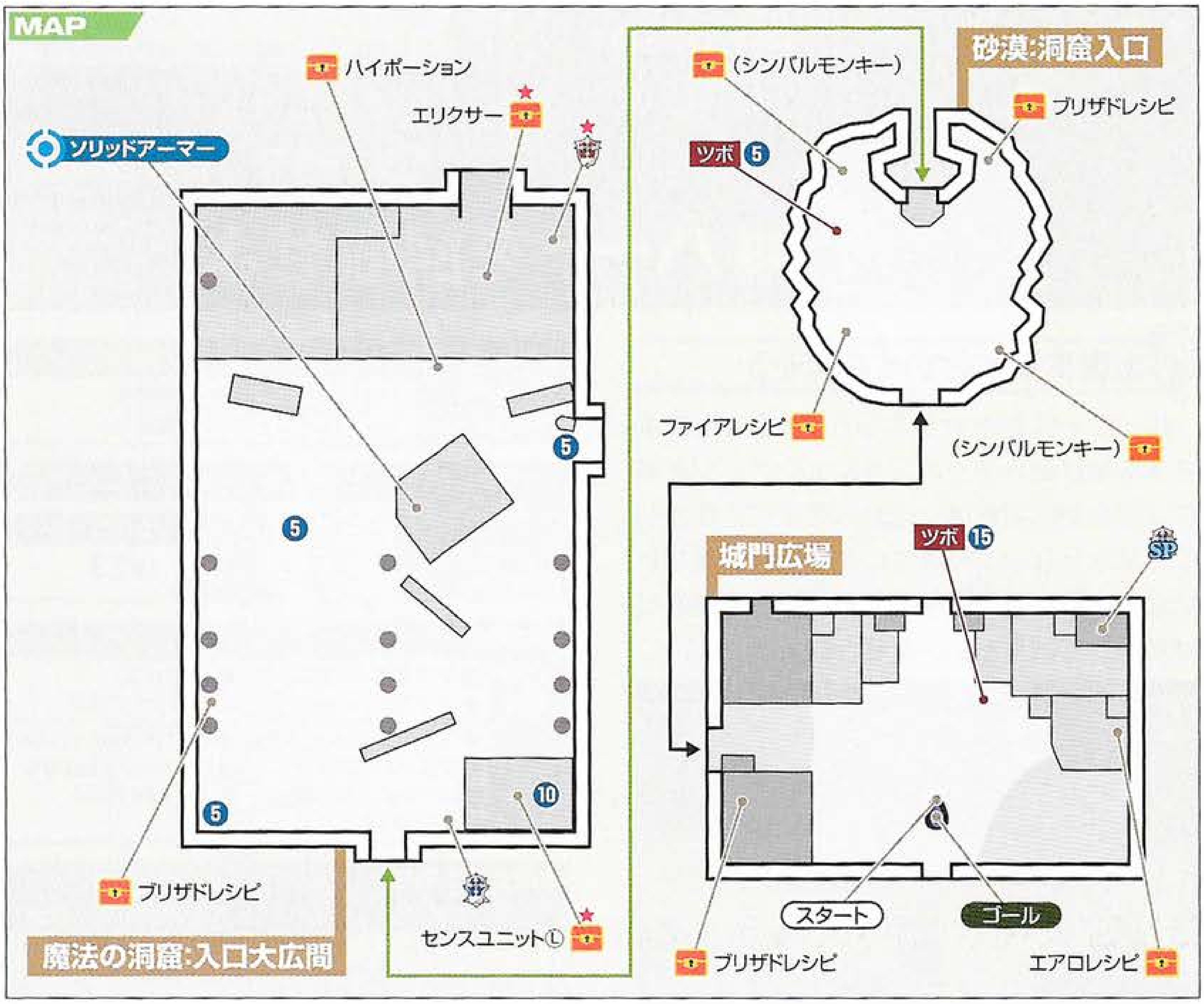
※1……ミッションモードでは出現しない



⬅倒れた柱の端からジャンプすれば、砂が流れている壁にぶら下がれる。



⬅共闘の証などを取ったら、『グライド』で右下の高台へ飛べばいい。



トライアルミッション

最速クリアを目指せ!

魔法の洞窟：入口大広間では、ソリッドアーマーだけを狙って攻撃しよう。まず『ブリザド』で攻撃し、ソリッドアーマーが地面に倒れたら『ファイア』を連発するといい。敵の攻撃を受けて沈黙状態になったときのために、オールキュアを持っていくと安心だ。



⬅ソリッドアーマーの頭部をロックオンし、魔法でダメージを与えていこう。

制約

- レベル制限20まで
- エネミーのレベル+2

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
♔♔♔	クリアタイムが02：20：00以内
♔♔	クリアタイムが02：20：01〜03：20：00
♔	クリアタイムが03：20：01〜04：20：00

空振りするな!

歩いているソリッドアーマーに空中コンボを仕掛けると、空振りすることがある。できるだけ、敵が止まっているときを狙おう。なお、武器が弱いと何度も攻撃しなければならず、空振りする可能性も高くなるので、ある程度強力な武器を入手してから挑みたい。



⬅『たたかう』の攻撃を敵に弾き返されても、空振りの回数は増えない。

制約

- 攻撃魔法禁止
- エネミーのレベル+12

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
♔♔♔	空振りをした回数が10回以内
♔♔	空振りをした回数が11〜15回
♔	空振りをした回数が16〜20回



DAY 153~156

発生条件 DAY 153~155に、ミッション37の『パフォーマンス』で50点以上獲得してからルクソードと話す

ビーストキャッスル

8 ルーキー

49 ハートを回収せよ

出現する敵をすべて倒そう

広いビーストキャッスルのあちこちにさまざまな敵が現れるが、ミッションゲージを満タンにしたい場合は、それらをすべて倒さなくてはならない。炎属性の攻撃に弱い敵が多いので、『ファイア』を使える回数をできるだけ多くしておくといいだろう。



⬆HPをシグバールに回復してもらうようにすれば、『ケアル』が使える回数は少なめで大丈夫だ。

ミッションモードでのちがい

何体かの敵が出現しないので、集めるべきハートポイントの量も減っており、342でノルマ達成、427でゲージ満タン達成となる。

ミッション条件

ノルマ達成	ハートポイントを449集める
ゲージ満タン達成	ハートポイントを561集める

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×3.95
マニー倍率	×11.85
基礎経験値	1.88

パートナー



シグバール LV23

成功報酬

クリア報酬	ケアル / ブロンズ / ギアパーツver.1
ランダム報酬	エリクサーレシピ(10%) / ギアパーツver.1(10%) / ブロンズ(10%) / ハイポーション(20%) / ポーション(15%) / エーテル(15%) / なし(20%)

出現するエネミー

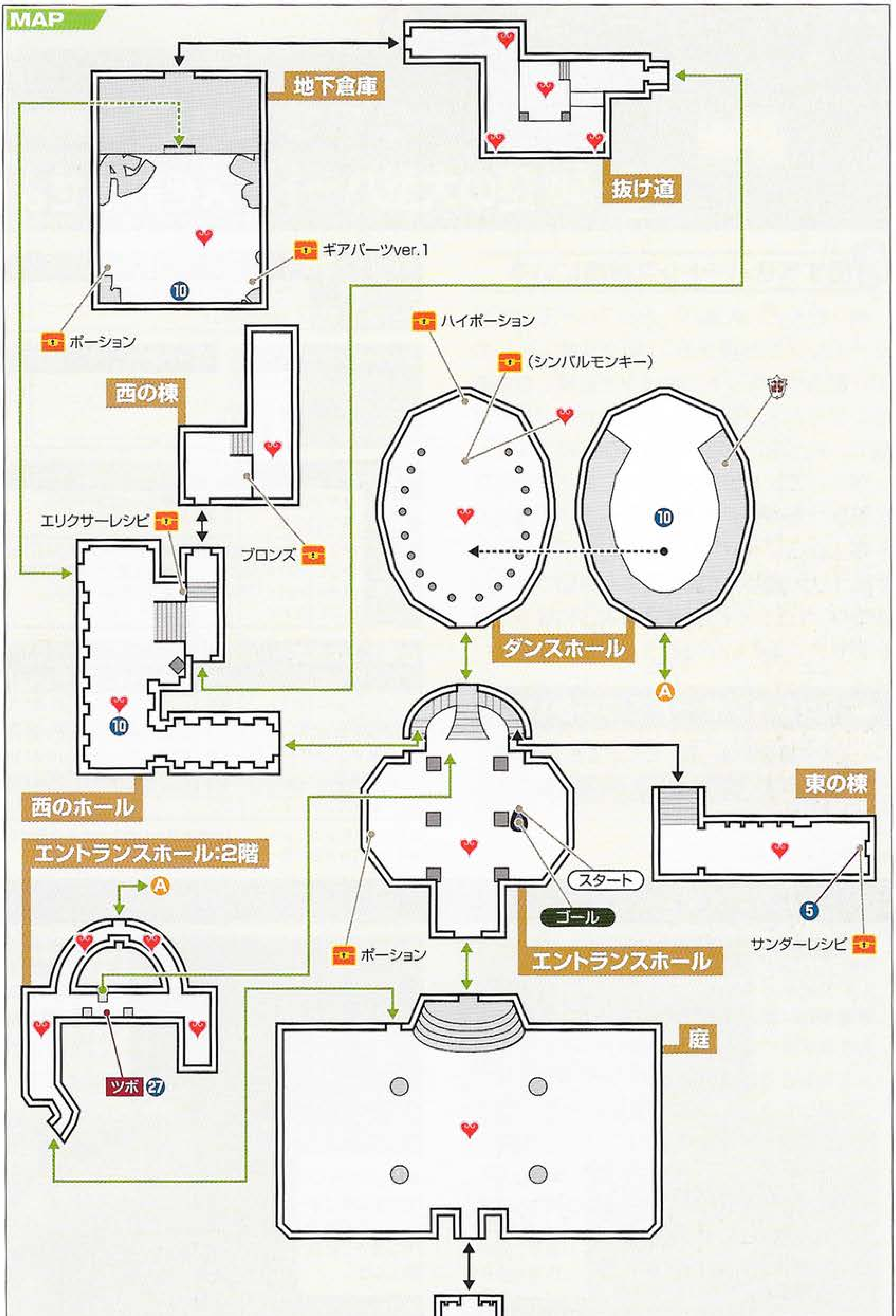
名前	レベル	落とすもの	詳細
サージェント	11	光かがやくかけら	P.415
ソルジャー	10	ガードアーツ	P.415
マッドドッグ	10	ブロンズ	P.419
バイティングドッグ	12	パワーアーツ	P.419
マッドブル	14	とどろくかけら	P.419
シンバルモンキー(※1)	23	ワイドアーツ	P.420
アイスキューブ	20	凍てつくかけら	P.422
スノークリスタル	22	凍てつくかけら	P.423

※1……ミッションモードでは出現しない





MAP



地下倉庫
抜け道
ギアパーツver.1
ポーション
ハイポーション
(シンバルモンキー)
西の棟
エリクサーレシピ
ブロンズ
ダンスホール
西のホール
東の棟
エントランスホール:2階
スタート
ゴール
ポーション
エントランスホール
サンダーレシピ
ツボ
庭
ケアルレシピ
橋
…ハートポイントが得られる敵が出現する場所



DAY 171



ビーストキャッスル

SP 4 ルーキー

50 謎の大型ハートレスを討伐せよ

倒すべきハートレスは橋にいる

橋へ行くと、大型ハートレスのデモンズフォートレスが出現する。HPが非常に高いので、魔法やリミットブレイクを駆使して戦おう。デモンズフォートレスを倒せばノルマ達成で、庭へもどればミッションが終了する。

なお、エントランスホールにある試練皆伝の証は、東の棟や西のホールへつづく階段の一番上からジャンプして、『エアスライド』を2回行なえば入手可能。うまく移動できない場合は、『グライド』が使えるようになってから取りにくるといいだろう。

ミッションモードでのちがい

ノルマ達成後は、庭へもどってもミッションが終わらず、闇の回廊に入る必要がある。

ミッション条件

ノルマ達成	デモンズフォートレスを倒す
ゲージ満タン達成	(上記と同じ)

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×4.00
マニー倍率	×12.00
基礎経験値	1.96

パートナー

—

成功報酬

クリア報酬	ケアルラ ブロンズ	ルーンアーツ+
ランダム報酬	エリクサーレシピ(10%) ブロンズ(10%) ポーション(15%) なし(20%)	ギアパーツver.1(10%) ハイポーション(20%) エーテル(15%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
ソルジャー(※1)	22	—	P.415
マッドドッグ	10	ブロンズ	P.419
バイティングドッグ	12	パワーアーツ	P.419
マッドブル(※2)	14	とどろくかけら	P.419
デモンズフォートレス	22	—	P.440

※1……デモンズフォートレスが箱を落としたときのみ出現する
※2……ミッションモードでは出現しない

トライアルミッション

最速クリアを目指せ!

デモンズフォートレスを短時間で倒さなければならないが、攻撃力が低いと『たたかう』では大きなダメージを与えられない。そこで、武器パネルなどで魔法力を上げ、『サンダー LV5』で攻撃していこう。右の写真のように、左右どちらかのタイヤに密着して『サンダー』を使えば、デモンズフォートレスに何度も当たって大ダメージを与えられる。敵の攻撃を受けて『サンダー』を中断させられないように、『マジックガッツ』を利用するのがオススメだ。

制約

- 受けるダメージ50%アップ
- エネミーのレベル+12

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
♣♣♣	クリアタイムが02:30:00以内
♣♣	クリアタイムが02:30:01~02:50:00
♣	クリアタイムが02:50:01~03:30:00



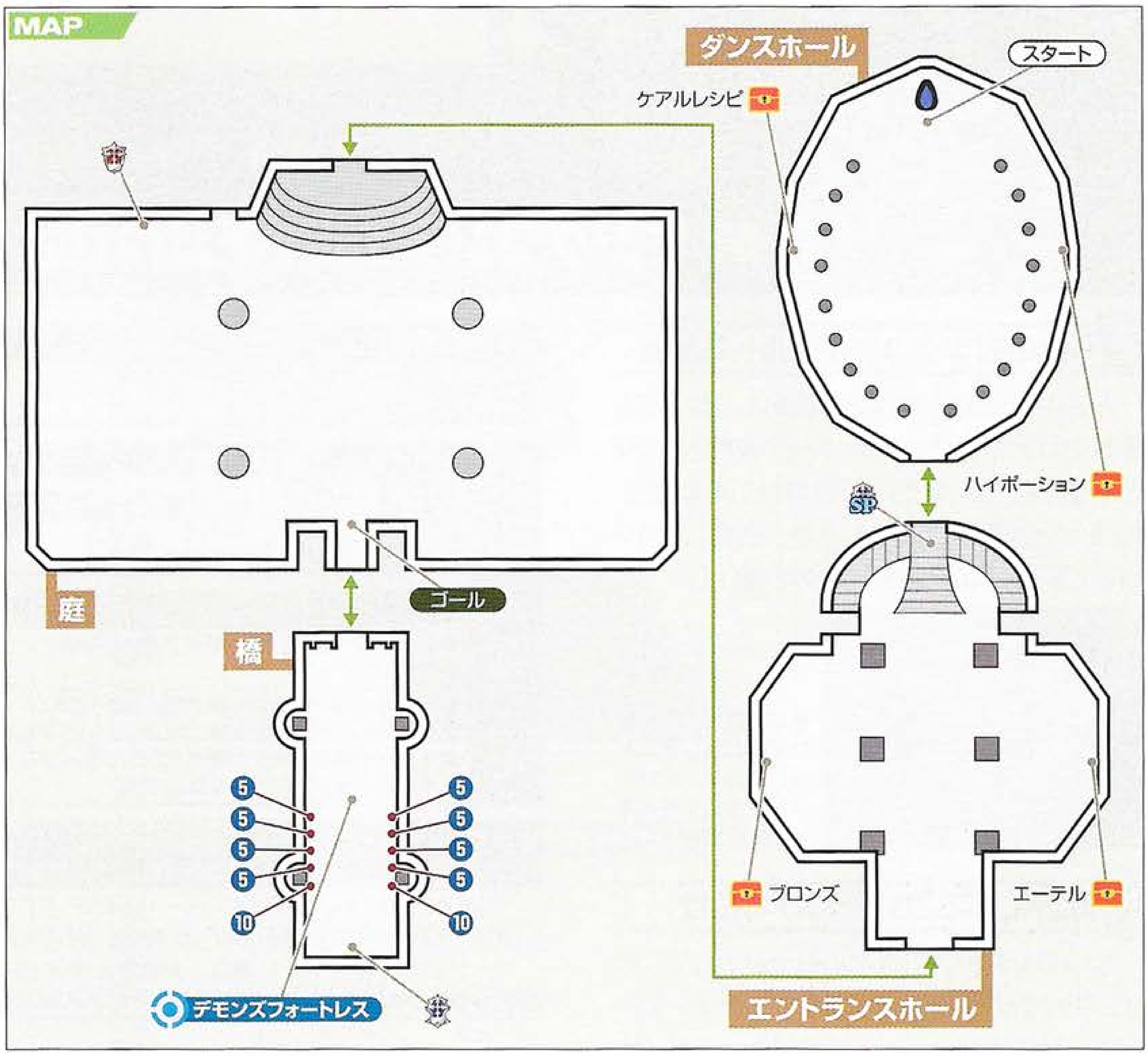
⬅『サンダー』を使える回数が少ない場合は、エリクサーを持っていきたい。



➡基本的に敵の攻撃は回避せずに、この場所で『サンダー』を連発しよう。



⬅敵が口のなかから突起を出したときは、『たたかう』で攻撃するといい。



ダメージを受けるな!

ロクサスが十分に強くないと、高い評価を得るのは難しい。エンディング後に、ゼロギア⑤などを手に入れてから挑戦するといいだろう。

デモンズフォートレスに対しては、近づいて『サンダラ』を使い、雷が落ちているあいだに空中コンボで攻撃するのをくり返す。敵の攻撃は、避けるかガードしよう。口から突起が出たときは、敵が『突撃』を使う直前まで『たたかう』をくり返し、『ケアル LV5』の動作中に無敵になるのを利用して回避するのも手だ。

制約

- 受けるダメージ50%アップ
- エネミーのレベル+30

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
★★★	ダメージを受けた回数が3回以内
★★	ダメージを受けた回数が4～10回
★	ダメージを受けた回数が11～15回



⬅『サンダラ』で攻撃しているあいだは、『弓攻撃』を使われずにすむ。



➡突起の光が消えた直後に『ケアル』を使えば、『突撃』でダメージを受けない。



⬅敵が使う攻撃のほとんどはガード可能。『オートガード』があると安心だ。



DAY 172

ワンダーランド

8

エージェント

51 ピンクコンチェルトを討伐せよ

5体のピンクコンチェルトを倒せ

ハスの森にある4つのつぼみは、調べるとそれぞれピンクコンチェルトが現れる。4体とも倒したら、女王の城で鳥カゴを攻撃し、地面へ下ろそう。そのあとは、出現した5体目のピンクコンチェルトを倒せばOK。

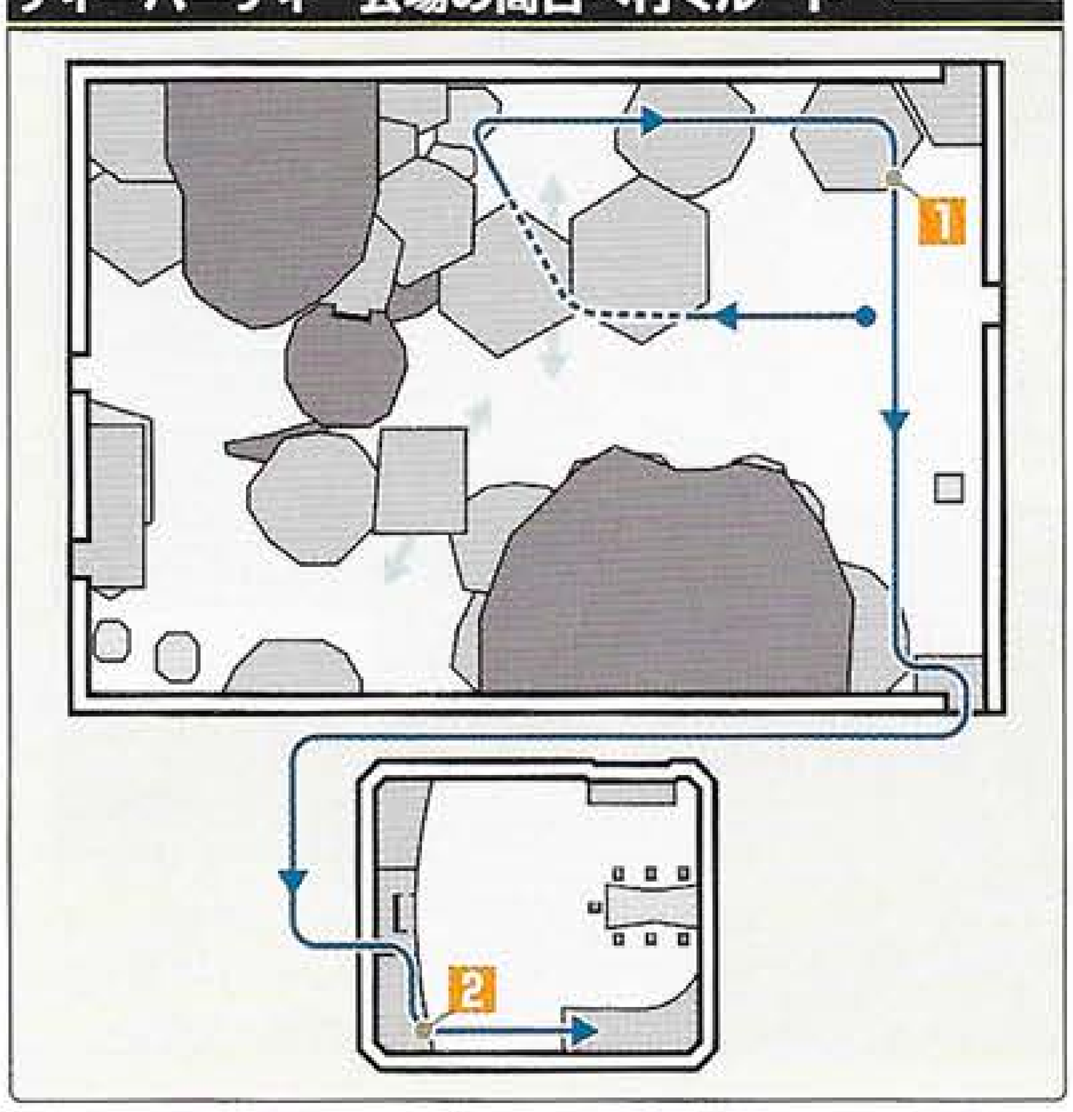


⬅鳥カゴは、攻撃を当てると少しずつ下りてくるが、ピンクコンチェルトを4体倒すまでは動かない。

高台にある宝箱を開けるには

エレガントギアのパネルをセットしていれば、下の図のルートで移動して、ティーパーティー会場の高台にある宝箱のもとへたどり着ける。1と2の場所では、右の写真のようにジャンプしよう。また、『グライド』が使えるようになったあとなら、高台の向かい側にある家のテラスにのぼり、そこから飛ぶことでも高台の上へ行ける。ちなみに、このミッションの宝箱をすべて開けておくと、DAY225〜227でミッション64に挑戦可能だ。

ティーパーティー会場の高台へ行くルート



ミッション条件

ノルマ達成	ピンクコンチェルトを5体倒す
ゲージ満タン達成	(上記と同じ)

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×4.05
マニー倍率	×12.15
基礎経験値	2.05

パートナー



ルクソード LV24

成功報酬

クリア報酬	ドッジロール③	ギアパーツver.1
	ブロンズ	
ランダム報酬	エアロレシピ(15%)	ケアルレシピ(15%)
	ケアルラレシピ(10%)	エリクサーレシピ(10%)
	光かがやく魔石(10%)	ダークインゴット(5%)
	ハイポーション(20%)	なし(15%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
グレイカプリス(※1)	20	ギアパーツver.2	P.407
ブリザドプラント(※1)	23	凍てつく魔石	P.410
サージェント	11	燃え上がる魔石	P.415
ピンクコンチェルト	26	ワイドアーツ	P.408

※1……ミッションモードでは出現しない

1の移動



⬅ジャンプして『エアスライド』を2回行ない、空中コンボを最後まで出そう。

2の移動

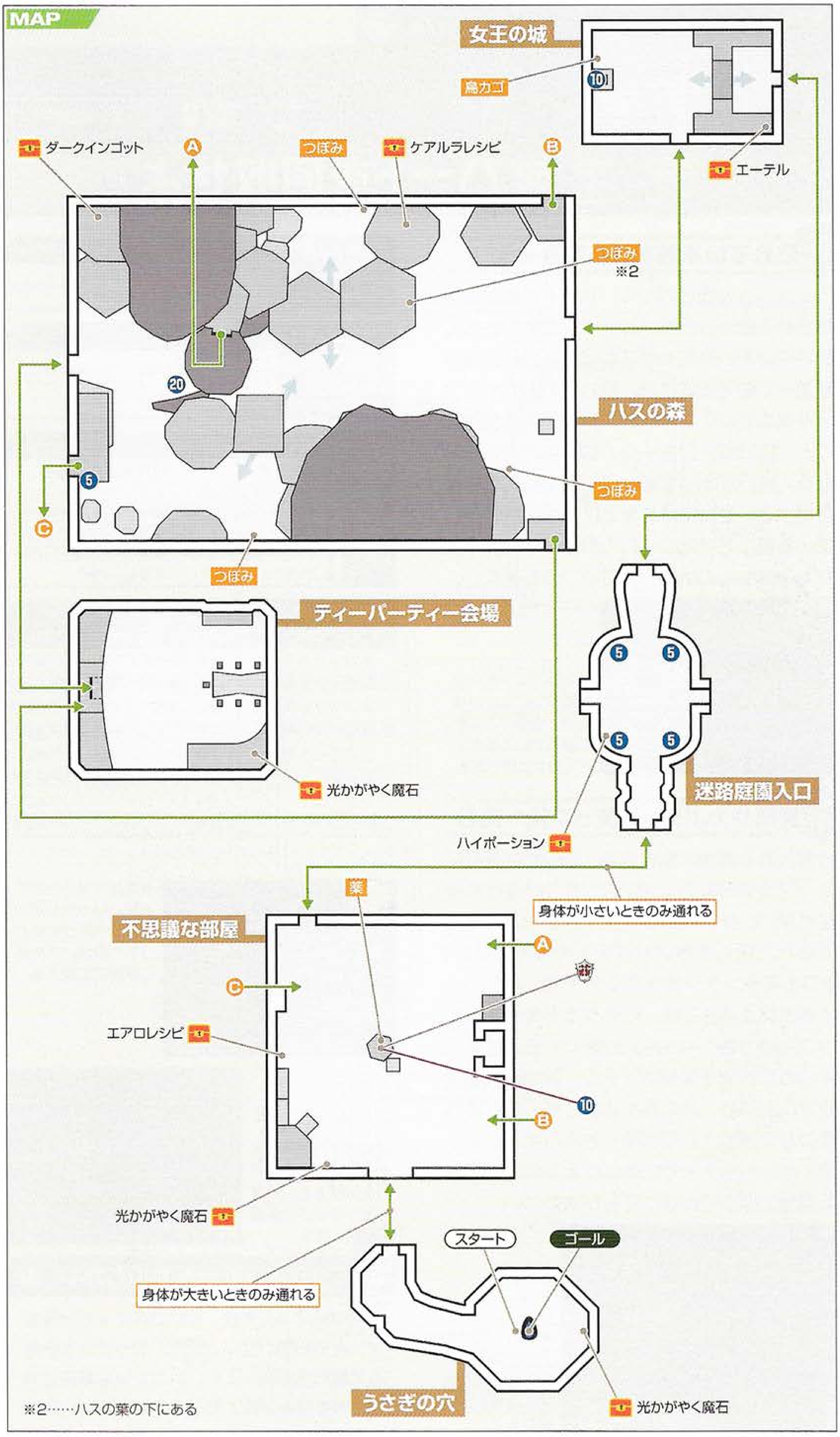


➡ここから跳んで『エアスライド』を2回行なえば、奥の高台にぶら下がれる。



⬅家のテラスにのぼるときは、真下からジャンプすれば手すりに手が届く。

MAP



※2……ハスの葉の下にある



DAY 173~176

ハロウィンタウン

8 エージェント

52 ハートを回収せよ

隠れている敵を探して倒そう

ミッション45と同じく、ハートポイントが得られる敵はハロウィンタウンのあちこちに隠れている。風船や墓石など、あやしい場所を調べて敵を出現させ、倒してハートポイントを集めていこう。なお、月の見える丘へ行くと、ロック、ショック、バレルとバトルになり、彼らを倒したあとはマップ内にゼロが登場する。ゼロにほねをあげれば、敵が隠れている場所を教えてくれるので、ハートポイントを集めるのはそれまで待つのも手だ。



⬅ミッションゲージを満タンにしたい場合は、合計12ヵ所に隠れている敵をすべて倒す必要がある。

魔法やカボチャを使って先へ進む

棺のある墓地や集合墓地1から先へ進むには、マップ内のランタンに火をつけなければならない。少し離れてファイア系の魔法を当てるか、近くで赤いカボチャを爆発させて、4つあるランタンすべてに火をつけよう。

月の見える丘では、ロックたちを倒すとマップ右側の壁に小さな穴が開く。その近くで赤いカボチャを爆発させると、穴は通れる大きさに広がり、月の見える丘と棺のある墓地をつなぐ近道として利用できるのだ。ちなみに、赤いカボチャで穴を広げるのは、棺のある墓地のほうで行なってもかまわない。



⬅『ファイア』などでランタンに火をつけるときは、これくらい離れよう。

ミッション条件

ノルマ達成	ハートポイントを200集める
ゲージ満タン達成	ハートポイントを315集める

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×4.35
マニー倍率	×13.05
基礎経験値	2.15

パートナー

―

成功報酬

クリア報酬	ファイア ファイラ	燃え上がる魔石
ランダム報酬	ブリザラレシピ(15%) 吹きすさぶかけら(15%) 燃え上がる魔石(10%) エーテル(10%)	サンダーレシピ(20%) 凍てつく魔石(10%) 吹きすさぶ魔石(10%) なし(10%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
メガシャドウ	15	ダークインゴット	P.406
スケートボム(※1)	16	凍てつく魔石	P.413
スノークリスタル	22	凍てつくかけら	P.423
クリープワーム	16	―	P.425
リアゴースト	12	とどろく魔石	P.426
ロック	24	―	P.437
ショック	24	―	P.437
バレル	24	―	P.437

※1……ミッションモードでは出現しない



⬅爆発させたカボチャは、いったん別のマップへ行ってもどってくれば、また同じ場所に出現する。



➡棺のある墓地と月の見える丘をつなぐ穴を広げると、以降のミッションでも通行可能になる。

ミッションモードでのちがい

月の見える丘では、赤いカボチャが出現せず、ゼロも現れない。また、ロックたちを倒して壁に穴が開いても、カボチャの爆発で穴が広がらないため、通行は不可能。


MAP
♥…ハートポイントが得られる敵が出現する場所
●…ほね
燃え上がる魔石
月の見える丘
サンダーレシピ
ロック&ショック&バレルを倒し、穴の近くで赤いカボチャを爆発させたあとに通れる(ミッションモードでは通れない)
集合墓地1で4つのランタンに火をつけたあとに通れる
吹きすさぶ魔石
ランタン
ランタン
棺のある墓地で4つのランタンに火をつけたあとに通れる
ランタン
ランタン
集合墓地1
ランタン
ランタン
ブリザラレシピ
燃え上がる魔石
ランタン
ランタン
棺のある墓地
ギロチン広場
吹きすさぶかけら
スタート
ゴール
凍てつく魔石
ギロチン広場入口
サンダーレシピ



DAY 173~176

ネバーランド

0 エージェント

53 ウェイブクレストを討伐せよ

高台にある穴を調べよう

小島の中央部へ行くと、エアバトラーとターコイズマーチ2体が現れる。これらを倒してからマップ上側へ行けば『オートグライド』が使えるようになるので、マップ右上の岩山にある穴を調べよう。すると、討伐対象のウェイブクレストが出現し、この敵を倒せばノルマを達成できるのだ。なお、『オートグライド』が利用可能になったときに「グライド③を手に入れた！」と表示されるが、実際に手に入るのはミッションをクリアしたあと。リタイアした場合は入手できないので注意。



⬅敵が出現しているあいだは、穴を調べられない。先に敵を倒してしまおう。

穴を調べたときに起きること

小島のマップ内にはⓐ～ⓕの6つの穴が掘られており、それぞれの穴を調べると下の表の敵が出現する。現れた敵を倒してふたたび穴を調べれば、アイテムを1度だけ入手可能だ。ちなみに、穴を調べて敵が現れたときは、その近くにターコイズマーチ2体も出現するが、穴から現れた下の表の敵を倒せばいなくなるので、無理に戦わなくていい。

穴から出現する敵と手に入るもの

場所	出現する敵	手に入るもの
ⓐ	エアバトラー＋ ターコイズマーチ×2	吹きすさぶかけら
ⓑ	エアバトラー	ポーション
ⓒ	エアバトラー	オールキュア
ⓓ	ターコイズマーチ×2	凍てつく魔石
ⓔ	エアバトラー	オールキュア
ⓕ	ウェイブクレスト	とどろくかけら

※ⓐ～ⓕの場所は右上のマップと対応している
※ⓐの場所の敵はイベントシーン中に出現する

ミッション条件

ノルマ達成	ウェイブクレストを倒す
ゲージ満タン達成	(上記と同じ)

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×4.35
マニー倍率	×13.05
基礎経験値	2.15

パートナー

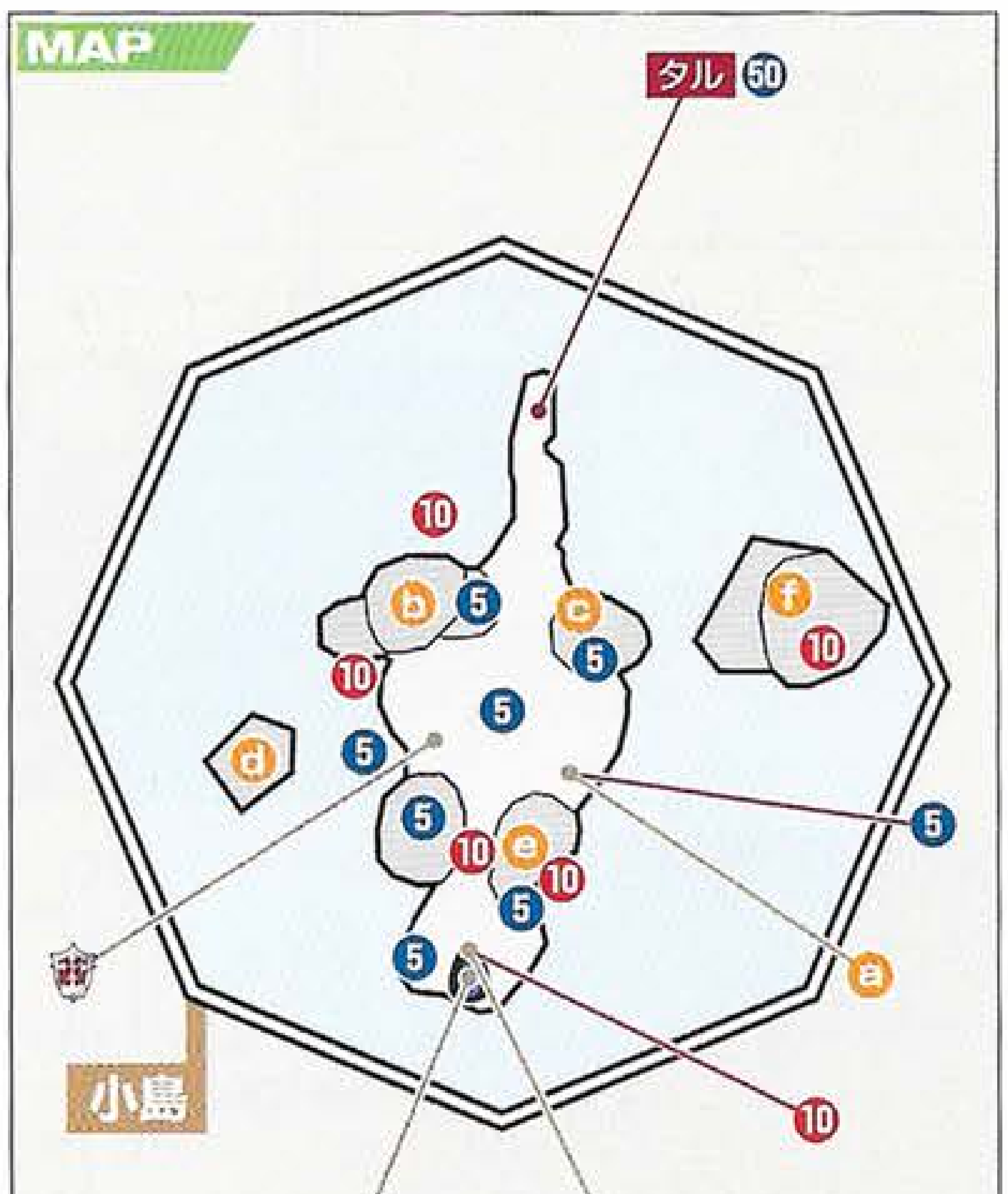
―

成功報酬

クリア報酬	ラックアーツ ブロンズ ケアルラレシピ
ランダム報酬	エリクサーレシピ(10%) コンボアーツ(30%) ポーション(40%) なし(20%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
ターコイズマーチ	20	光かがやく魔石	P.409
エアバトラー	20	吹きすさぶかけら	P.421
◉ウェイブクレスト	29	光かがやく魔石	P.430



ミッションモードでのちがい

穴から出現した敵を倒したあとは、穴を調べることができず、アイテムが手に入らない。



DAY 173~176

発生条件 DAY 173～175に、武器パネルにユニットを3枚以上リンクした状態でアクセルと話す

ハロウィンタウン

2 エージェント

54 デュアルブレードを討伐せよ

広場でデュアルブレードと戦う

ノルマを達成するには、ギロチン広場でデュアルブレードを倒せばいい。赤いカボチャの爆発に巻きこめば大ダメージを与えられるので、うまく利用しよう。一緒に出現するスケートボムは、倒すごとに追加で1体ずつ現れるが、合計5体倒せば出現しなくなる。

トライアルミッション

最速クリアを目指せ!

ギロチン広場ではスケートボムを無視して、できるだけすばやくデュアルブレードを倒そう。ロクサスの攻撃力が低い場合は、『たたかう』で攻撃するよりも、赤いカボチャの爆発でダメージを与えるのが効率的だ。

制約

- 攻撃魔法禁止
- エネミーのレベル+5

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
♔♔♔	クリアタイムが01：00：00以内
♔♔	クリアタイムが01：00：01～01：15：00
♔	クリアタイムが01：15：01～01：30：00

SP ダメージを受けるな!

デュアルブレードから少し離れて、『ファイア』などで攻撃していく。敵が『タメ斬り』を使おうとしたら、近づいて攻撃をガードし、転倒したところを魔法で攻撃して大ダメージを与えよう。より安全に戦いたければ、先にスケートボムを全滅させておくといい。

制約

- レベル制限10まで
- 与えるダメージ30%ダウン

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
♔♔♔	ダメージを受けた回数が1回以内
♔♔	ダメージを受けた回数が2～5回
♔	ダメージを受けた回数が6～10回

ミッション条件

ノルマ達成	デュアルブレードを倒す
ゲージ満タン達成	(上記と同じ)

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×4.35
マニー倍率	×13.05
基礎経験値	2.15

パートナー



デミックス LV25

成功報酬

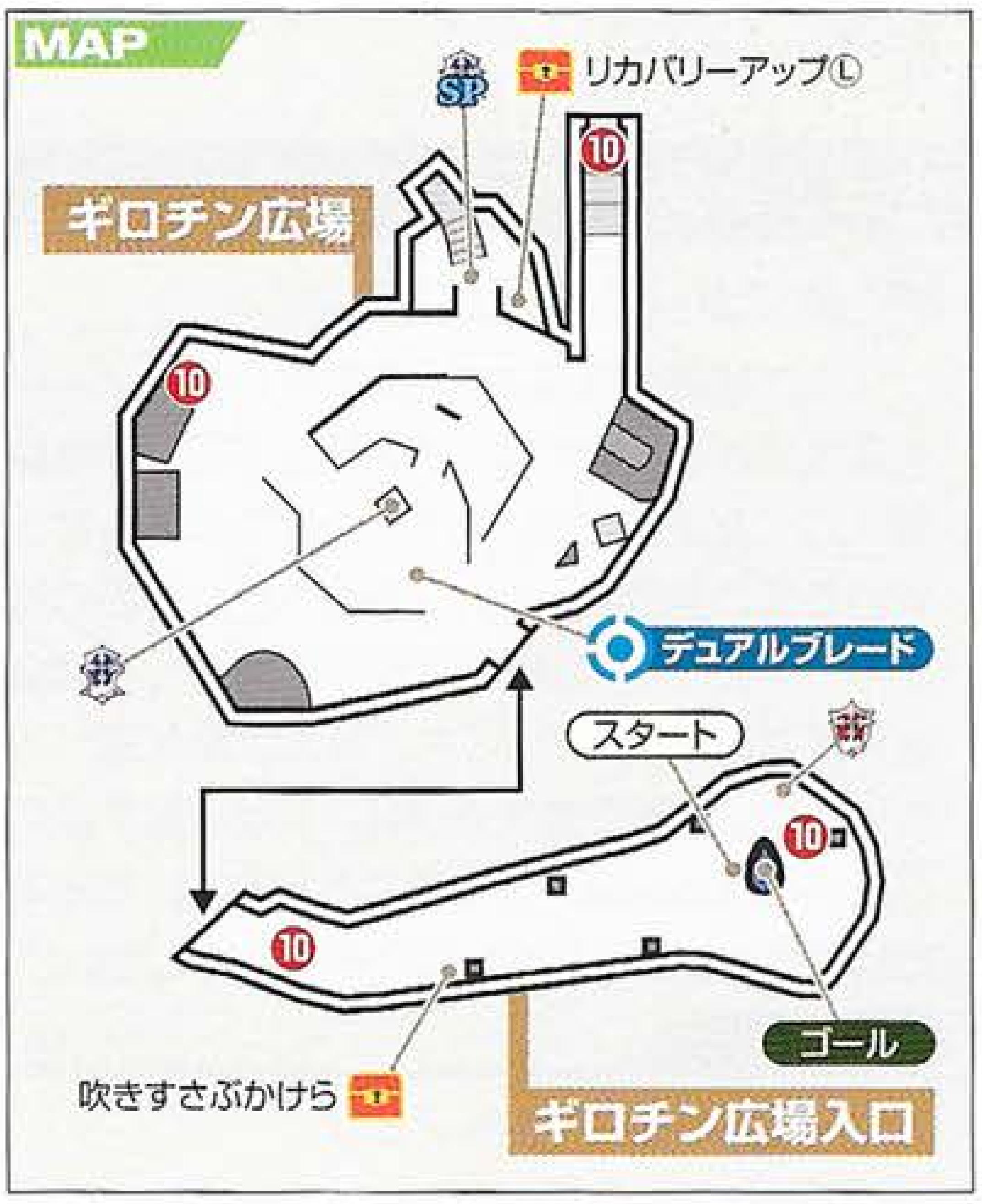
クリア報酬	凍てつく魔石	吹きすさぶかけら
	吹きすさぶかけら	
ランダム報酬	ブリザラレシピ(15%)	サンダーレシピ(20%)
	吹きすさぶかけら(15%)	凍てつく魔石(10%)
	燃え上がる魔石(10%)	吹きすさぶ魔石(10%)
	エーテル(10%)	なし(10%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
レアベンダー(※1)	24	(※2)	P.412
スケートボム(※1)	16	凍てつく魔石	P.413
デュアルブレード	24	とどろく魔石	P.427

※1……ミッションモードでは出現しない
※2……エリクサーレシピ、ガードアーツ、アイアンのいずれか

MAP



ミッションモードでのちがい

ギロチン広場に赤いカボチャがないため、『たたかう』や魔法を使って、自力でデュアルブレードにダメージを与える必要がある。

DAY 173~176

ワンダーランド

5 エージェント

55 機関の標章を回収せよ



小さくなって標章を集める

不思議な部屋で青いラベルの薬を調べて小さくなったあと、マップ内にある機関の標章を取りながら先へ進んでいこう。一部の標章は、ジャンプでは届かない高い場所にあるが、近くの高台から『グライド』で飛んだりすれば取ることができる。このミッションに挑戦する前に、ミッション53をクリアしてグライドのパネルを入手しておくのがオススメだ。



←標章の光が消えたら、近くに出現する敵を倒してふたたび光らせよう。

ミッション条件

ノルマ達成	機関の標章を20～25個集める
ゲージ満タン達成	光った状態の機関の標章を26個集める

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×4.35
マニー倍率	×13.05
基礎経験値	2.15

パートナー

ルクソード LV25

成功報酬

クリア報酬	光かがやく魔石	ダークインゴット
	ギアパーツver.2	
ランダム報酬	エアロレシピ(15%)	ケアルレシピ(15%)
	ケアルラレシピ(10%)	エリクサーレシピ(10%)
	光かがやく魔石(10%)	ダークインゴット(5%)
	ハイポーション(20%)	なし(15%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
ギガントシャドウ	21	エリクサーレシピ	P.406
グレイカプリス	20	ギアパーツver.2	P.407
ストライプアリア(※1)	20	ブロンズ	P.408
サファイアエレジー	20	ルーンアーツ	P.408
ピンクコンチェルト	26	ワイドアーツ	P.408
トリックモンキー(※1)	24	ギアパーツver.2	P.420

※1……ミッションモードでは出現しない

トライアルミッション

最速クリアを目指せ!

光った状態の標章を20個集めれば、ノルマを達成できる。まずは、不思議な部屋、迷路庭園入口、女王の城で、合計10個の標章を取っていこう。そのあとはハスの森へ行き、右の図のルートで10個の標章を取ってから、不思議な部屋で薬を調べればOK。なお、薬を調べるために周囲の敵を倒すときは、逃げる敵を追いかけると新たな敵が現れることがある。できるだけ移動せずに、『ファイア』などで倒したい。

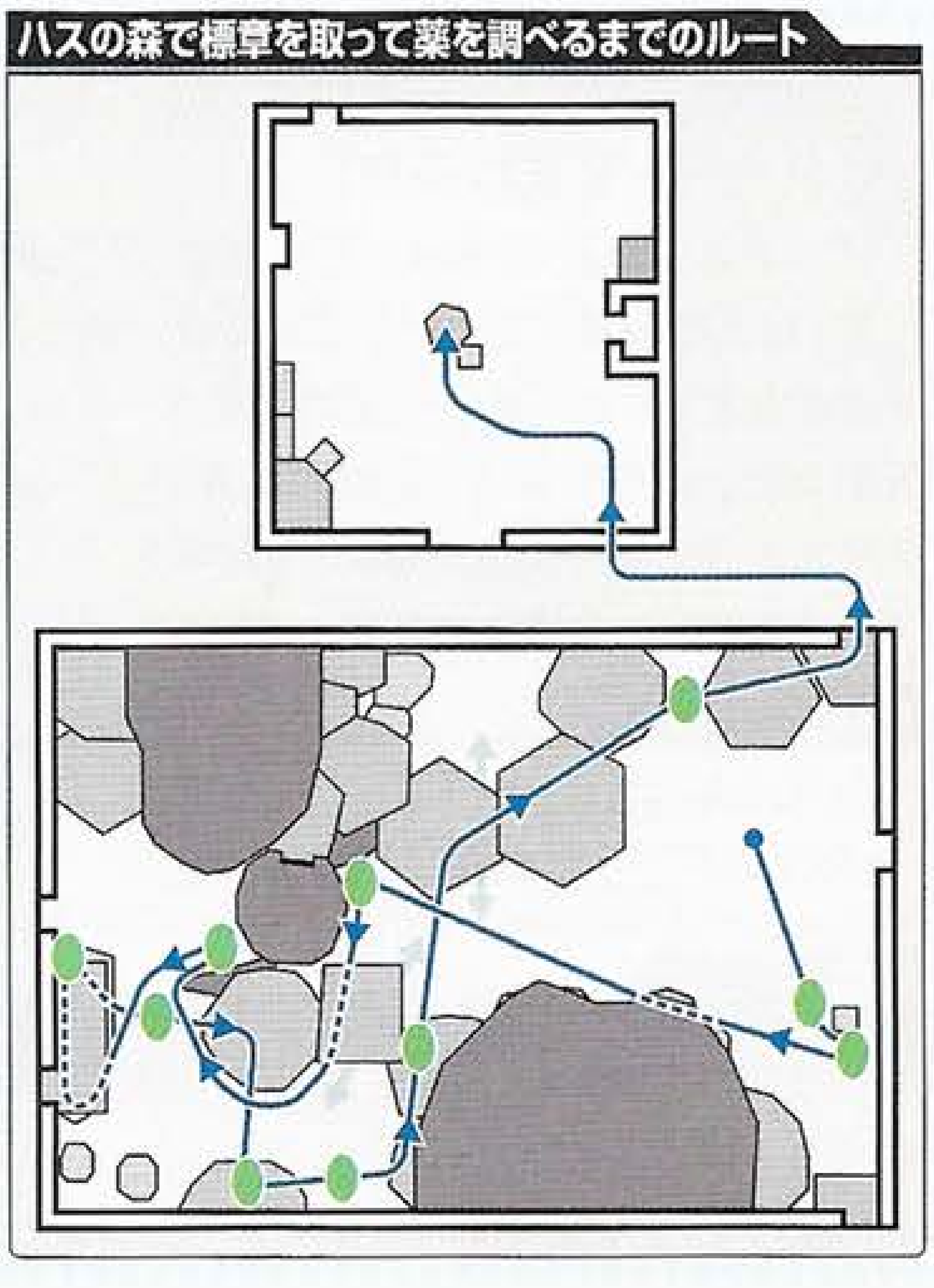
制約

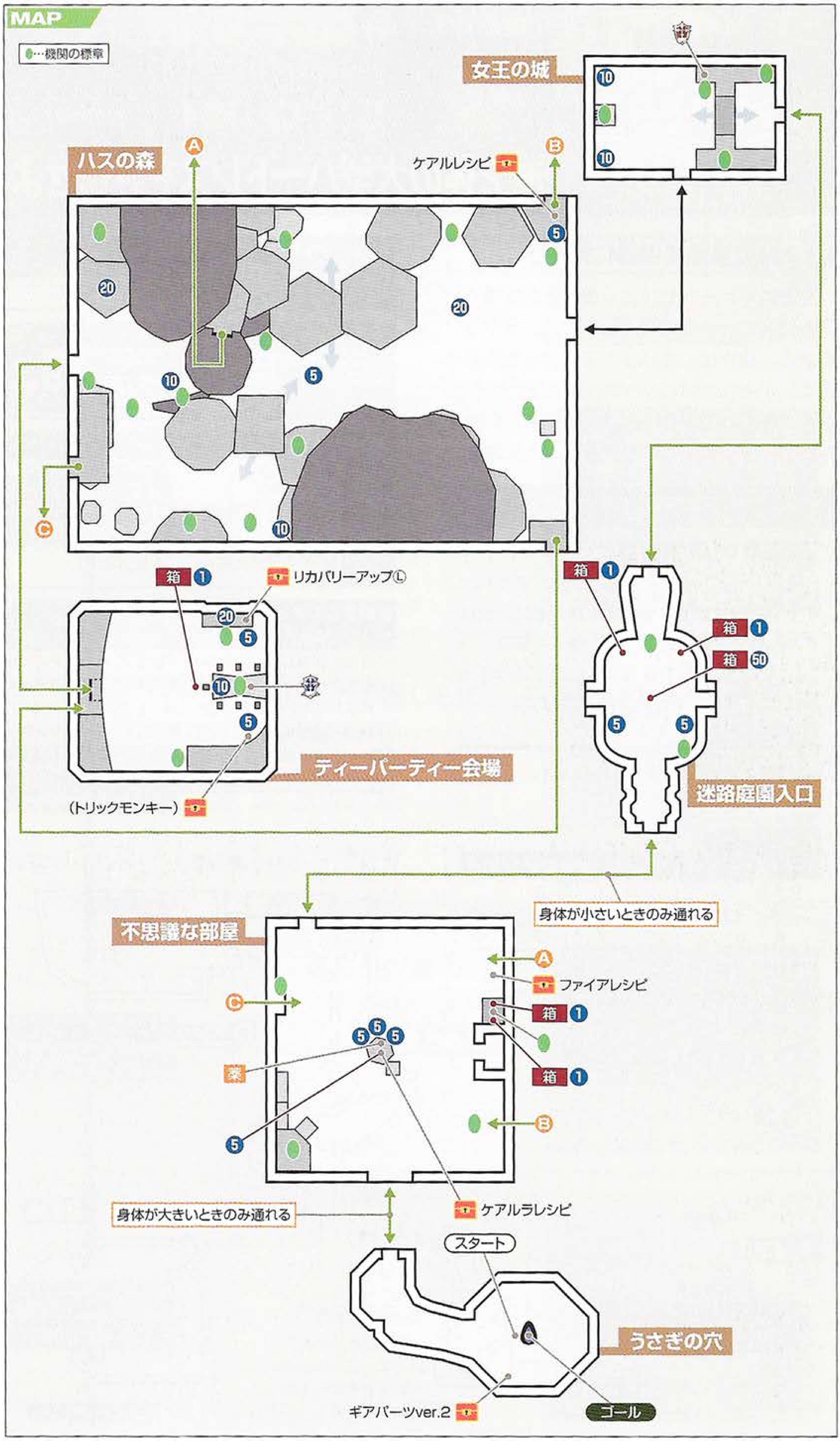
- 受けるダメージ20%アップ
- エネミーのレベル+1

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
♣♣♣	クリアタイムが02:25:00以内
♣♣	クリアタイムが02:25:01～03:00:00
♣	クリアタイムが03:00:01～03:40:00

ハスの森で標章を取って薬を調べるまでのルート




MAP
…機関の標章
女王の城
ハスの森
ケアルレシピ
箱 1
リカバリーアップⓁ
ティーパーティー会場
(トリックモンキー)
箱 50
迷路庭園入口
身体が小さいときのみ通れる
不思議な部屋
ファイアレシピ
薬
身体が大きいときのみ通れる
ケアルラレシピ
スタート
うさぎの穴
ギアパーツver.2
ゴール



DAY 193

トワイライトタウン

4 エージェント

56 2体の大型ハートレスを討伐せよ

2体の強敵を順番に倒そう

空き地でヒートセイバーを、駅前広場でデストロイヤーを倒せば、ミッションをクリアできる。空き地にはバリアマスターも現れるので、バトルがはじまったら真っ先に倒そう。なお、駅前広場へ行くとパートナーがいなくなり、ロクサスだけで敵と戦うことになる。

トライアルミッション

最速クリアを目指せ!

ヒートセイバーにはブリザド系、デストロイヤーにはサンダー系の魔法が効果的。武器パネルなどで魔法力を上げ、魔法を連発しつつ『たたかう』で攻撃すれば、ロクサスがあまり強くなくても短時間で倒せるはずだ。

制約

- 回復アイテム禁止
- 受けるダメージ30%アップ

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
♣♣♣	クリアタイムが03:30:00以内
♣♣	クリアタイムが03:30:01～04:00:00
♣	クリアタイムが04:00:01～05:00:00

ミッション条件

ノルマ達成	ヒートセイバーとデストロイヤーを倒す
ゲージ満タン達成	(上記と同じ)

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×4.40
マニー倍率	×13.20
基礎経験値	2.27

パートナー

アクセル LV27
シオン LV27

成功報酬

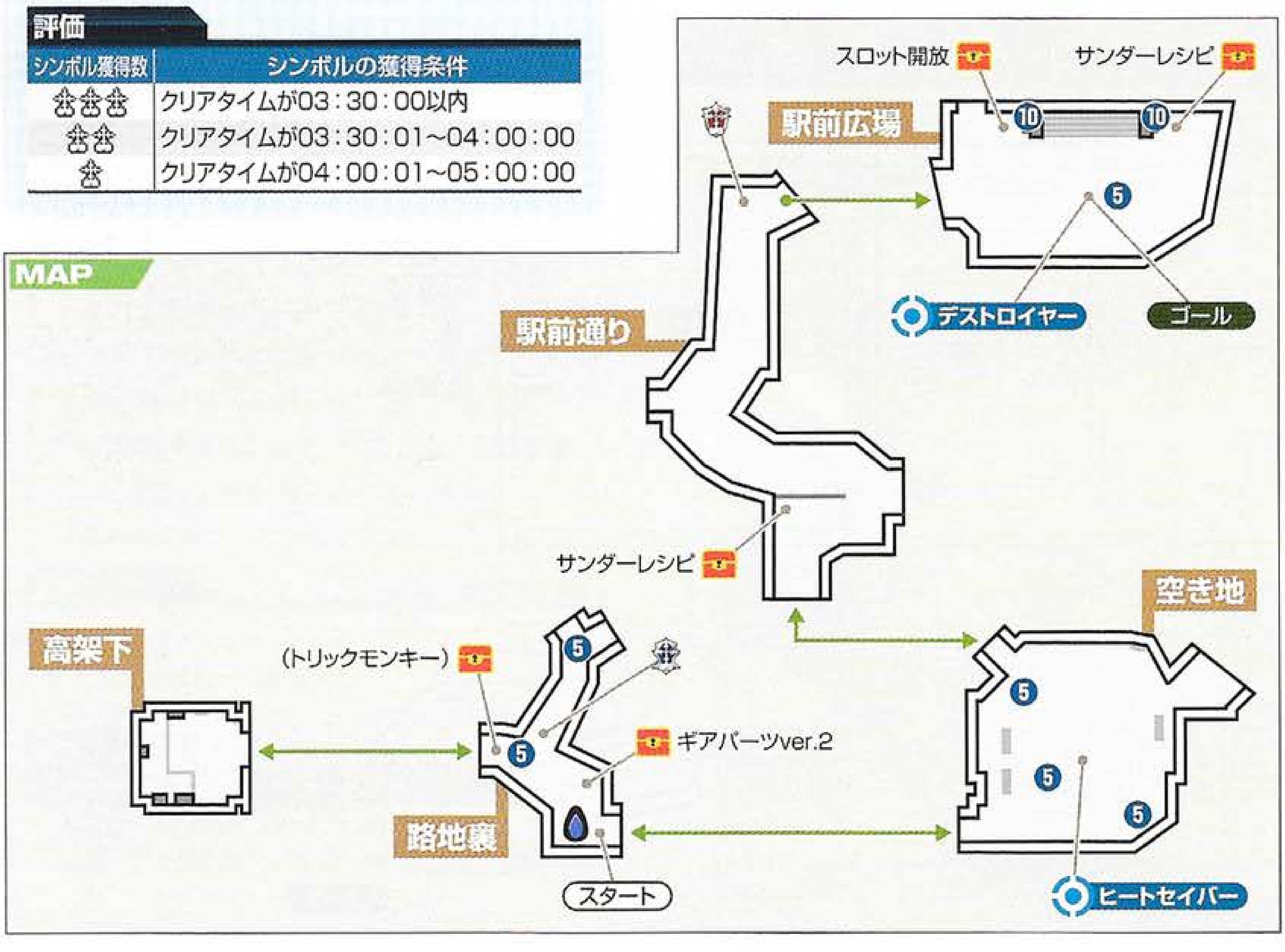
クリア報酬	サンダラ ブリザラ LV2プラス⑥(B)
ランダム報酬	エリクサーレシピ(15%) ブロンズ(10%) ムーンストーン(15%) ハイポーション(20%) ポーション(20%) なし(20%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
ミニッツボム	10	ブロンズ	P.413
デトネーター	26	ギアパーツver.2	P.414
バリアマスター(※1)	26	ガードアーツ	P.417
トリックモンキー(※1)	26	ギアパーツver.2	P.420
◎ヒートセイバー	30	パワーアーツ	P.428
◎デストロイヤー	26	光かがやく魔石	P.413

※1……ミッションモードでは出現しない

MAP



各ワールドの物語

アグラバー Agrabah

START

DAY 26 MISSION 15

砂漠の街の一大事

ロクサスとシグバールは、砂漠の街アグラバーを訪れる。どうやらこの街は、高い外壁でも防げないほどの砂嵐にたびたび襲われ、その被害に悩まされているらしい。身なりの貧しい男性と王宮の人間らしき女性が街の修復作業を指導しているようだが……。



DAY 51〜54 MISSION 16

砂嵐とハートレス

前回の任務で見かけたふたり――アラジンとジャスミンが王宮の前で話し合っていた。近いうちにまたもや砂嵐がアグラバーを襲うかもしれず、しかも砂嵐がきたときは決まってハートレスが現れるというのだ。砂嵐とハートレスには何か関係があるのだろうか？



DAY 72 MISSION 21

ピートの探しもの

ロクサスとアクセルがハートレス退治にアグラバーを訪れると、ピートが街のあちこちを探っていた。"臨機応変な対応"と言うアクセルの提案で、ロクサスたちはピートを尾行しはじめる。ピートは魔法のランプを手に入れるため、魔法の洞窟を探していたのだ。



DAY 75〜79 MISSION 24

友だちの意思

魔法の洞窟の調査を終えたロクサスとシオンは、アラジンの親友だというジーニーと出会う。ジーニーは、砂嵐の被害に困っているアラジンを助けたがっていたが、魔法の力に頼らずに街を復興するというアラジンの意思を尊重し、砂嵐を消しただけで去る。



DAY 97〜100 MISSION 32

一件落着

アラジンたちを悩ませていた砂嵐はジーニーのおかげで消え去り、さらにロクサスが街の外の廃墟で巨大ハートレスを退治すると、街にいたハートレスの数も減った。アラジンとジャスミンの明るい表情を見届けて、ジーニーは安心して旅立っていく。



END

ストーリー進行チャート④ DAY 194~299

その日にできること

P.297より

ストーリーダイジェスト

DAY 194 帰ってきた日々

シグバール
- ミッション59が追加される

条件 シグバールに話しかけたあと、リミットブレイクで敵を30体以上倒す

知りたくなかった真実

ロクサスとシオンが時計塔でアイスを食べているころ、アクセルはヴィクセンの遺した研究資料を見ていた。"About Namine"——そこに書かれていた事実を知り、アクセルは思わず息をもらす。





DAY 195

DAY 196

DAY 197

シオン
- ブロンズがもらえる

MISSION

報酬ゲージ ×1 ×2 ×3

- 57 コマンダーを討伐せよ　報酬ゲージ +2 P.340
- 58 フライングアーツを討伐せよ　報酬ゲージ +3 P.342
- 59 光かがやくかけらを収集せよ　追加　報酬ゲージ +3 P.343
- 60 アヴァランチを討伐せよ　報酬ゲージ +4 P.344

DAY 224 異変

ソラの記憶の"鍵"

ナミネとディズは、ソラの記憶の修復が思うように進まないことにあせりはじめていた。ソラの記憶の重要な"鍵"が、ノーバディを通して外に流れ出しているのが原因らしい。時を同じくして、異変はシオンにも……。





デミックス
- ダークインゴットがもらえる

条件 ミッション52で敵が隠れている14ヵ所のポイントをすべて調べる

MISSION

- 61 謎の大型ハートレスを討伐せよ P.346

次ページへ



その日にできること

前ページより

DAY 225 静けさ
DAY 226
DAY 227

アクセル
- ミッション63が追加される

条件 ミッション58のトライアルミッションでトライアルシンボルを1個以上獲得する

デミックス
- ミッション64が追加される

条件 ミッション51の宝箱をすべて開ける

サイクス
- 階級「エキスパート」を得る
- リミットカットがもらえる

MISSION

報酬ゲージ ×1 ×2 ×3

62 キャリーゴーストを討伐せよ 報酬ゲージ +4 P.348
63 シャドウブロックを破壊せよ 追加 報酬ゲージ +4 P.350
64 エメラルドセレナーデを討伐せよ 追加 報酬ゲージ +4 P.352

DAY 255 長い1日

MISSION

65 ネクストシャドウを討伐せよ P.354

DAY 256 報告
DAY 257 空虚
DAY 258

ルクソード
- コンボアーツ++がもらえる
- シルバーがもらえる

条件 コンボアーツ++をもらったあと、パネル合成でオートドッジⓁのパネルを作る

MISSION

報酬ゲージ ×1 ×2 ×3

66 街の異変を調査、解決せよ 報酬ゲージ +4 P.356
67 エメラルドセレナーデを討伐せよ 報酬ゲージ +4 P.358
68 ハートを回収せよ 報酬ゲージ +4 P.359

次ページへ

ストーリーダイジェスト

どこかおかしなシオン

ロクサスとシオンは一緒に時計塔へきたものの、シオンは疲れたと言い、先に帰ってしまう。つぎの休暇に3人で海へ行けば、シオンも元気になるかも……ロクサスはそんなことを考えていた。



忘却の城に隠された真実

自分の出生の秘密を確かめるため、シオンは忘却の城を訪れていた。別の任務でやってきたアクセルが止めるのを振り切り、城の奥へと進むシオン。そこに待っていたのは、驚愕の事実だった。



シオン脱走

ゼムナスは円卓に集合したメンバーたちに、シオンが機関から脱走したことを伝える。しかも、勝手にシオンの行方を追ってはいけないという。いったい、彼女の身に何が起こったのだろうか?



INDEX

その日にできること ｜ 前ページより ｜ ストーリーダイジェスト

DAY 276 混乱

デスティニーアイランドにて

ロクサスは、任務先の海岸でシオンらしき少女を見かけるが、彼女に駆け寄ったとたん、さまざまな記憶が流れこんできた。現実と幻の区別もつかぬまま、混乱したロクサスは海岸をあとにする。



DAY 277 捜索 / DAY 278 / DAY 279 / DAY 280



デミックス

● ミッション71が追加される
条件 ミッション62で敵が隠れている4ヵ所のポイントをすべて調べる

MISSION

報酬ゲージ ×1 ×2 ×3

69 謎の大型ハートレスを討伐せよ
報酬ゲージ +3 P.360

70 ディザーターを討伐せよ
報酬ゲージ +3 P.361

71 バトル耐久訓練で生き残れ
追加 報酬ゲージ +2 P.362

72 ハートを回収せよ
報酬ゲージ +4 P.363

シオンを捜して

ロクサスとアクセルは、ほかのメンバーには秘密で、任務のあとにいろいろなワールドへ行ってシオンの行方を捜しはじめた。しかし、どこを捜しても、彼女は一向に見つからない。シオンはどこへ行ってしまったのか？



DAY 296 告白



ザルディン

● 燃え上がる結晶がもらえる
条件 宝箱を合計240個以上開ける



サイクス

● 階級「マスター」を得る

MISSION

73 大会のハートレスを討伐せよ
P.364

残る場所はただひとつ

どのワールドにもシオンの姿はなかった。まだ捜していない場所は、忘却の城のみ――そこでアクセルは思い当たる。シオンは忘却の城で生まれたから、あの城に何があるのかを知りたくて向かったのかもしれない、と。



次ページへ

その日にできること

前ページより

ストーリーダイジェスト

MISSION

74 偽機関員を捜索せよ

P.366

DAY 297
接触

偽機関員現る

以前シオンを負かした偽機関員が現れたらしい。ロクサスとアクセルが捜索に向かうと、偽機関員のそばになんとシオンが！　ロクサスたちはシオンを逃がした偽機関員を追いかけるも、すんでのところで取り逃がしてしまう。



MISSION

75 偽機関員を討伐せよ

P.367

DAY 298
亀裂

アクセルvsシオン

アクセルにシオンを拘束せよとの任務が出された。彼よりも先にシオンを見つけたロクサスは、一緒に帰ろうと説得するが、なぜかシオンはそれをこばむ。そこへアクセルが現れ、シオンを力ずくで連れていってしまった。



シグバール

● ゴールドがもらえる
条件 武器パネルにユニットを4枚以上リンクする

MISSION

76 シャドウブロックを破壊せよ

P.368

DAY 299
ソラ

ロクサスとシオンをつなぐ者

シオンがどうなったのか、ロクサスは思い切ってゼムナスに聞きに行った。「ロクサスとシオンはふたりとも"ソラ"でつながる者であり、シオンは大事なメンバーだ。彼女を機関に残してほしければ、君は余計な疑問にまどわされるな」とゼムナスに言われ、ロクサスはよくわからぬまま引き下がる。



P.370へ

INDEX



DAY 194~197

ワンダーランド

7 エージェント

57 コマンダーを討伐せよ

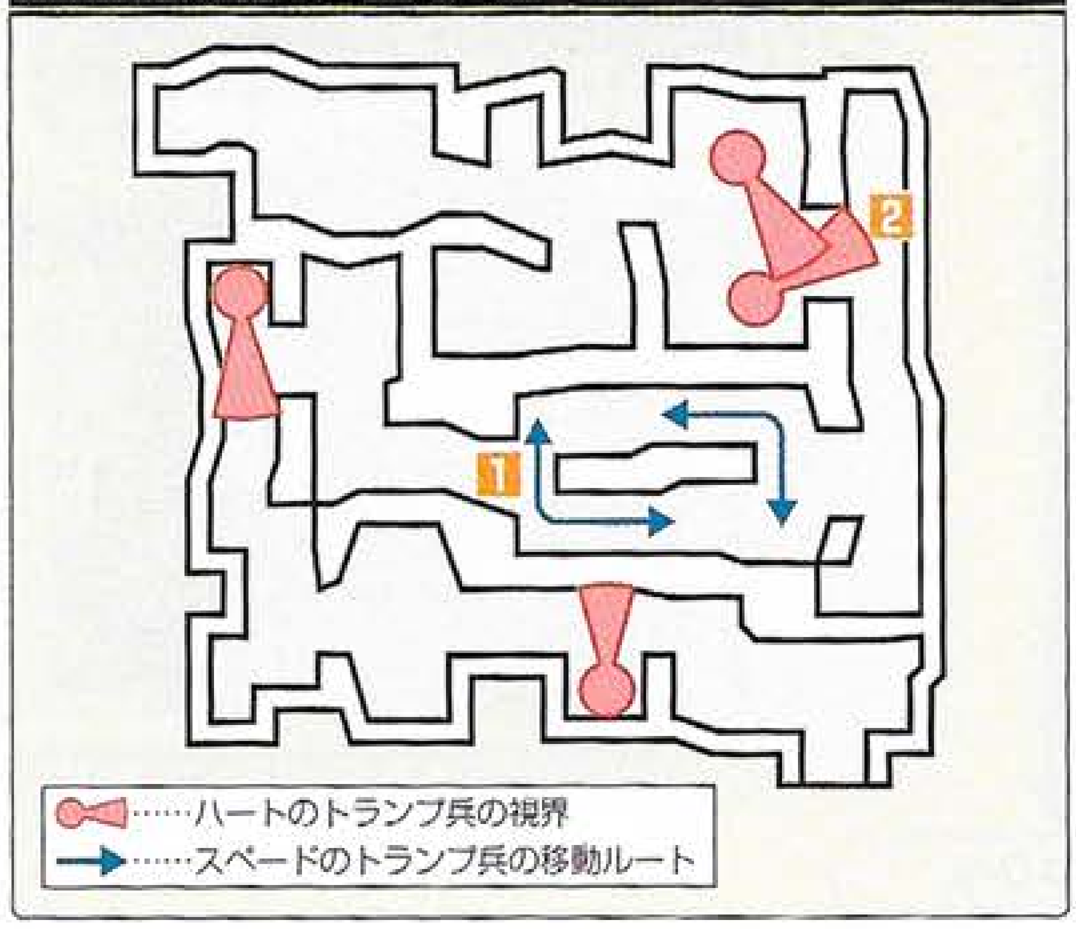
3体のコマンダーを倒そう

討伐対象のコマンダーは、白いバラの迷路庭園にいる。しかし、はじめはトランプ兵が道をふさいでいて、白いバラの迷路庭園へ行けないので、先に女王の城を訪れよう。そのあとで迷路庭園入口へもどれば、トランプ兵がいなくなって先へ進めるのだ。白いバラの迷路庭園の奥へ進んでいくと、3ヵ所でコマンダーが1体ずつ現れる。すべて倒せばノルマ達成となり、ルクソードが目の前に闇の回廊を出現させるので、そこから帰還しよう。

トランプ兵の視界に注意

白いバラの迷路庭園にはトランプ兵がいて、彼らに見つかると少し手前の場所へもどされてしまう。兵士の視界を表す赤い範囲に入らないように、迷路の奥を目指そう。迷路にいる兵士のうち、ハートのトランプ兵は移動せずに、一定の間隔で視界の距離が短くなったり長くなったりする。タイミングを計って、視界が短くなったときに通過するといい。一方、スペードのトランプ兵は、決まったルートで歩きまわっているので、動きに合わせて見つからないように進もう。下の図の1と2の場所は通り抜けるのが少し難しいが、右の写真のように行動すれば見つからずにすむ。

トランプ兵の位置と移動ルート



ミッション条件

ノルマ達成	コマンダーを3体倒す
ゲージ満タン達成	(上記と同じ)

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×4.70
マニー倍率	×14.10
基礎経験値	2.41

パートナー

ルクソード LV31

成功報酬

クリア報酬	ブリザラ	ギアパーツver.2
	ダークインゴット	
ランダム報酬	エアロレシピ(15%)	ケアルレシピ(15%)
	ケアルラレシピ(10%)	エリクサーレシピ(10%)
	光かがやく魔石(10%)	ダークインゴット(5%)
	ハイポーション(20%)	なし(15%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
グレイカプリス	20	ギアパーツver.2	P.407
ピンクコンチェルト	26	ワイドアーツ	P.408
ブリザドプラント(※1)	23	凍てつく魔石	P.410
レアベンダー	30	(※2)	P.412
コマンダー	30	ダークインゴット	P.415

※1……ミッションモードでは出現しない
※2……エリクサーレシピ、ガードアーツ、アイアンのいずれか

1の移動



⬅左側のトランプ兵が奥へ移動するときに、あとをついていけば通過できる。

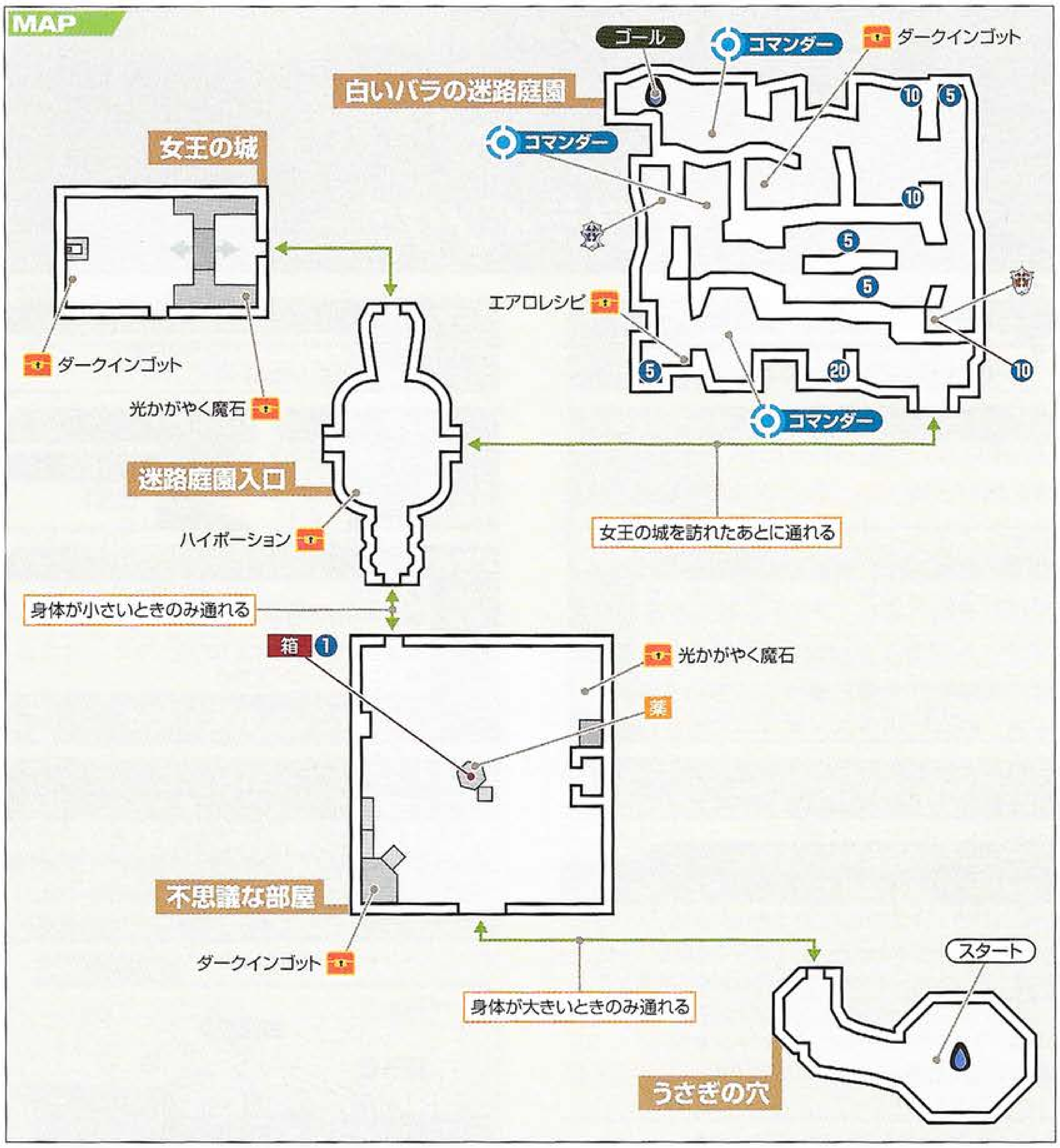
2の移動



➡この場所で待ち、左側にいるトランプ兵の視界が短くなったスキに、前方の壁の横まで進む。



➡ここにいれば、どちらのトランプ兵にも見つからない。視界が短くなったら急いで通り抜けよう。



トライアルミッション

最速クリアを目指せ!

白いバラの迷路庭園で、トランプ兵に見つからずに進むのはもちろん、3体のコマンダーを手早く倒さなければならない。シンボルを3個獲得したいなら、『サンダガ』などの強力な魔法でコマンダーに大ダメージを与えられるようになってから挑戦するといいだろう。

制約

- 回復アイテム禁止
- 受けるダメージ30%アップ

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
♣♣♣	クリアタイムが01：25：00以内
♣♣	クリアタイムが01：25：01～02：00：00
♣	クリアタイムが02：00：01～02：30：00



⬅移動の時間を短縮するため、『エアスライド』『グライド』ですばやく進もう。



➡途中でトランプ兵に見つかると、シンボルを3個獲得するのは不可能に近い。



DAY 194~197

ネバーランド

0 エージェント

58 フライングアーツを討伐せよ

穴を調べてフライングアーツを倒す

中央の岩場でマップ下側へ行くと、『オートグライド』が利用可能になる。マップ内の7ヵ所には穴が掘られており、調べると下の表の敵が出現。ⓐ、ⓔ、ⓖの穴を調べて合計3体のフライングアーツを倒せば、ノルマ達成だ。ちなみに、現れた敵を倒してからふたたび穴を調べると、アイテムを入手できる。

『オートグライド』が利用可能になったあとは、海賊船が大砲を撃ってこちらを攻撃してくる。砲弾に当たるとダメージを受けてときおり炎上状態になるので、1ヵ所にとどまらず移動しつづけて砲弾をかわそう。

穴から出現する敵と手に入るもの

場所	出現する敵	手に入るもの
ⓐ	フライングアーツ	ポーション
ⓑ	バブルビート×2	凍てつく魔石
ⓒ	バブルビート×2	光かがやく魔石
ⓓ	バブルビート×2	ブロンズ
ⓔ	フライングアーツ	ポーション
ⓕ	バブルビート×2	アイアン
ⓖ	フライングアーツ	オールキュア

※ⓐ~ⓖの場所は右下のマップと対応している

トライアルミッション

ハートポイントをかせげ!

シンボルを3個獲得するには、多くの敵と戦う必要がある。途中でHPが尽きないよう、『ケアル』を使える回数を増やしておきたい。なお、シンボルを1個でも獲得すると、DAY 225~227でミッション63が発生する。

制約

- 受けるダメージ30%アップ
- 与えるダメージ30%ダウン

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
★★★	集めたハートポイントが570以上
★★	集めたハートポイントが500~569
★	集めたハートポイントが450~499

ミッション条件

ノルマ達成	フライングアーツを3体倒す
ゲージ満タン達成	(上記と同じ)

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×4.70
マニー倍率	×14.10
基礎経験値	2.41

パートナー

アクセル LV31

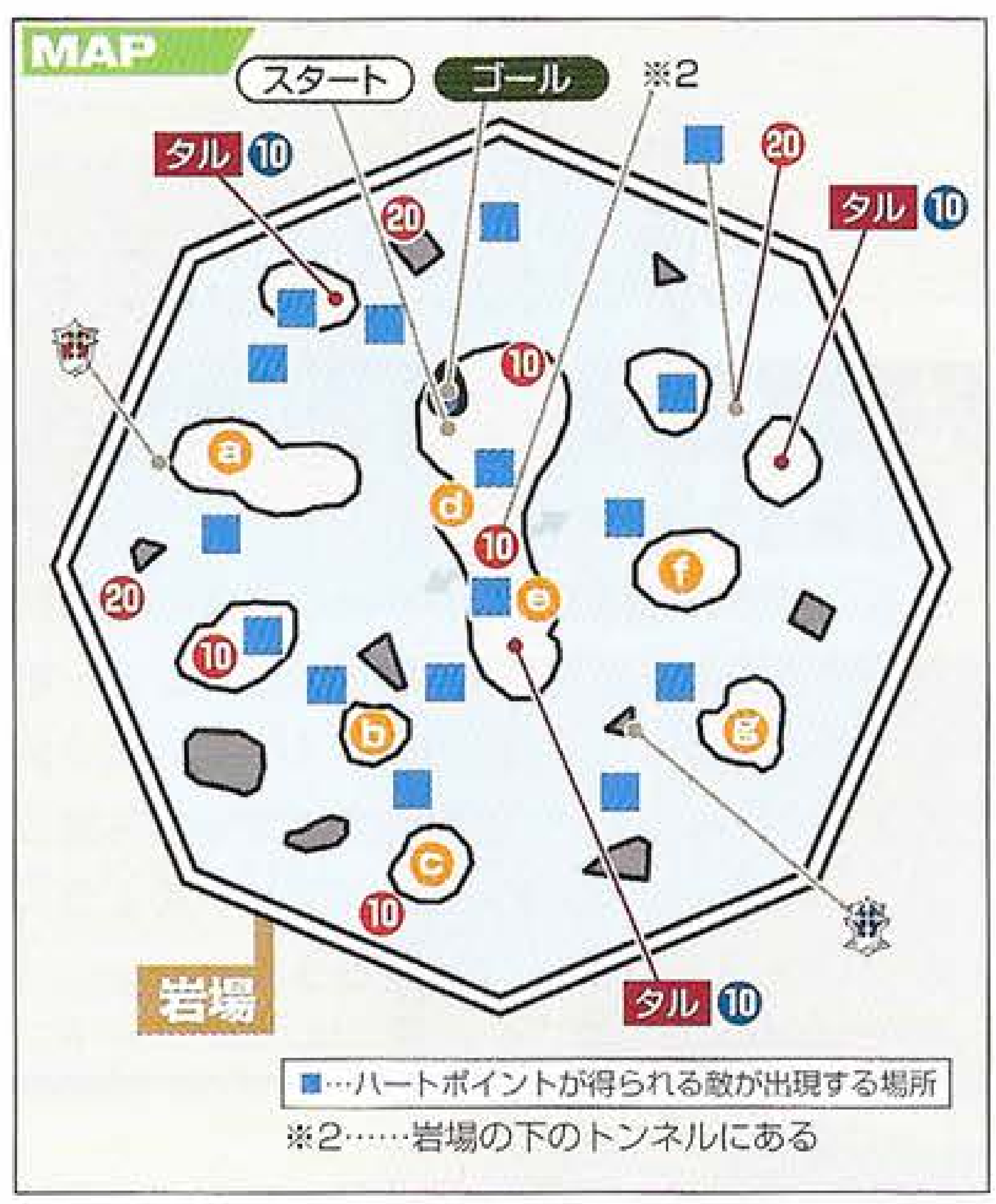
成功報酬

クリア報酬	ケアル / ケアルラレシピ / ダークインゴット
ランダム報酬	エリクサーレシピ(10%) / コンボアーツ(30%) / ポーション(40%) / なし(20%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
ターコイズマーチ	20	光かがやく魔石	P.409
バブルビート	30	凍てつくかけら	P.416
エアバトラー(※1)	20	吹きすさぶかけら	P.421
フライングアーツ	30	パワーアーツ+	P.422

※1……ミッションモードでは出現しない



ミッションモードでのちがい

穴から出現する敵の種類や数はノーマルミッションと同じだが、倒したあとは穴を調べられず、アイテムを入手できない。



DAY 194~197

発生条件 DAY 194～196に、シグバールと話してからリミットブレイクで敵を30体以上倒す



トワイライトタウン

3 エージェント

59 光かがやくかけらを収集せよ

広場でガーディアンを倒そう

トラム広場に出現する4体のガーディアンは、倒されたときにかならず光かがやくかけらを落とす。ガーディアンを倒し、光かがやくかけらを3個入手すればノルマ達成、4個入手すればゲージ満タンとなる。なお、同じマップにいるテイルバンカーとは戦う必要はないが、放っておくと攻撃される可能性があるため、先に倒しておくのも手だ。

トライアルミッション

最速クリアを目指せ!

トラム広場で3体のガーディアンを倒し、光かがやくかけらを入手して帰還しよう。ガーディアンは、近づいて『サンダー LV5』を連発すれば、すばやく倒すことができる。

制約

- 回復アイテム禁止
- エネミーのレベル＋1

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
♔♔♔	クリアタイムが02:10:00以内
♔♔	クリアタイムが02:10:01～02:40:00
♔	クリアタイムが02:40:01～03:10:00

ミッション条件

ノルマ達成	光かがやくかけらを3個入手する
ゲージ満タン達成	光かがやくかけらを4個入手する

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×4.70
マニー倍率	×14.10
基礎経験値	2.41

パートナー

―

成功報酬

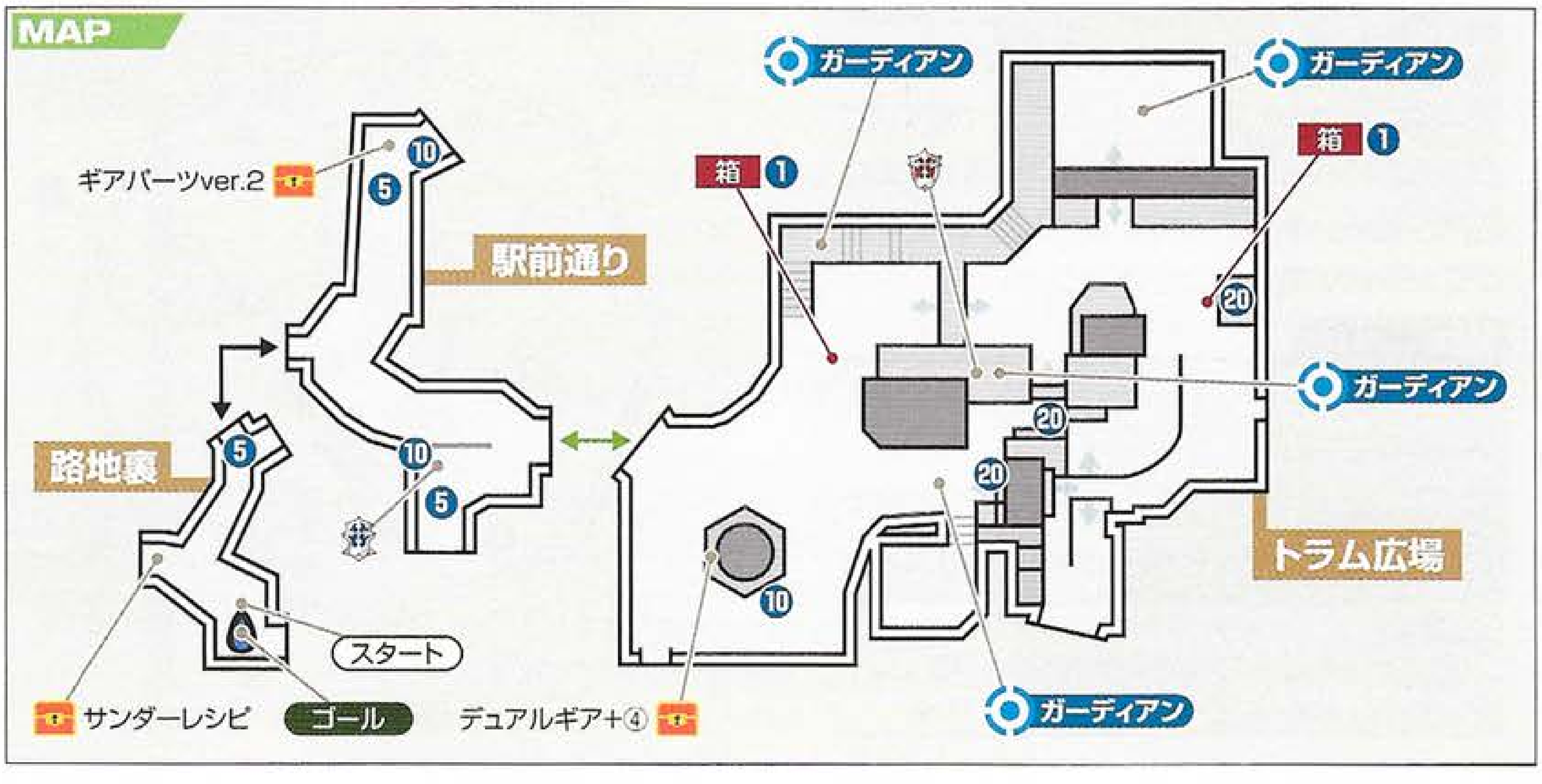
クリア報酬	とどろく魔石、ムーンストーン、パワーアーツ
ランダム報酬	エリクサーレシピ(15%)、ブロンズ(10%)、ムーンストーン(15%)、ハイポーション(20%)、ポーション(20%)、なし(20%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
シャドウ	25	ムーンストーン	P.406
メガシャドウ	15	ダークインゴット	P.406
ポイズンプラント(※1)	20	とどろくかけら	P.410
レアベンダー(※1)	30	(※2)	P.412
ガーディアン	8	光かがやくかけら	P.412
テイルバンカー(※1)	30	ギアパーツver.2	P.429

※1……ミッションモードでは出現しない
※2……エリクサーレシピ、パワーアーツ、アイアンのいずれか

MAP





DAY 194~197

ネバーランド

2 エージェント

60 アヴァランチを討伐せよ

アヴァランチとだけ戦おう

このミッションでは、はじめから『オートグライド』が使用可能。小島には討伐対象のアヴァランチがいて、倒せばミッションのノルマを達成できる。周囲にいるターコイズマーチ3体は、倒しても追加のターコイズマーチが合計19体まで出現するので、アヴァランチだけを攻撃するといいだろう。

トライアルミッション

最速クリアを目指せ!

攻撃魔法が使えないため、アヴァランチを短時間で倒すには強力な武器が必要。時間内に倒し切れないなら、攻撃力の高い武器パネルが手に入ってから改めて挑戦するといい。

制約

- レベル制限27まで
- 攻撃魔法禁止

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
♣♣♣	クリアタイムが01:25:00以内
♣♣	クリアタイムが01:25:01~01:55:00
♣	クリアタイムが01:55:01~02:30:00

SP ダメージを受けるな!

「アヴァランチから少し離れて周囲をまわるように飛ぶ→敵が『きりもみ突進』『宙返り蹴り』を空振りしたスキに攻撃してすぐ離れる」という行動をくり返す。『氷弾ブレス』を使われたときは、敵に近づかずに周囲を飛びつづけて、氷弾が消えるのを待とう。

制約

- レベル制限20まで
- 攻撃魔法禁止

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
♣♣♣	ダメージを受けた回数が1回以内
♣♣	ダメージを受けた回数が2~3回
♣	ダメージを受けた回数が4~10回

ミッション条件

ノルマ達成	アヴァランチを倒す
ゲージ満タン達成	(上記と同じ)

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×4.70
マニー倍率	×14.10
基礎経験値	2.41

パートナー

—

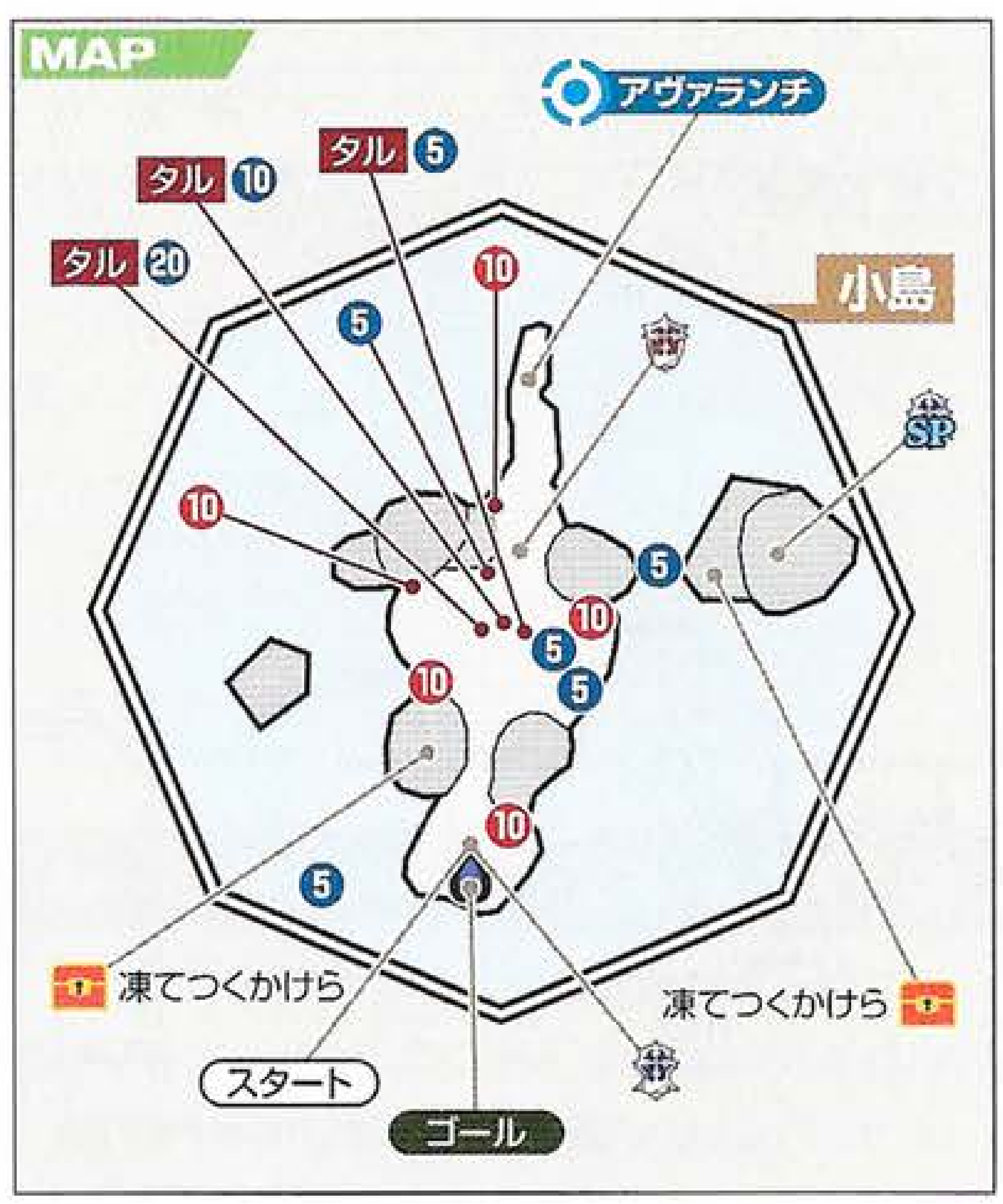
成功報酬

クリア報酬	ワイドアーツ、コンボアーツ、吹きすさぶかけら
ランダム報酬	エリクサーレシピ(10%) コンボアーツ(30%) ポーション(40%) なし(20%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
ターコイズマーチ(※1)	20	光かがやく魔石	P.409
アヴァランチ	25	凍てつく魔石	P.430

※ミッションモードではアヴァランチのレベルが30になる
※1……ミッションモードでは出現しない



各ワールドの物語

ビーストキャッスル Beast's Castle

START

DAY 73 MISSION 22
DAY 75〜79 MISSION 27

化け物たちが住む城

ロクサスはハートレス退治に訪れた城で、獣のような叫び声を聞く。後日、シオンと一緒に調査した結果、この城の様子が少しだけわかってきた。野獣の姿をした城主にロウソクの家臣……城の住人たちは、なぜかみな化け物の姿をしているのだ。



DAY 94 MISSION 29
DAY 96 MISSION 31

家臣たちの悩み

置時計のコグスワースとロウソクのルミエールは、どちらも城の主であるビーストの家臣で、ビーストと"ベル"という人物を仲直りさせたがっているようだ。ベルとは何者なのか？　そして、「仲直りをしないと、我々はずっとこのまま」という言葉の意味は？



DAY 119〜122 MISSION 38
DAY 150 MISSION 43

バラに隠された秘密

この城の住人たちは、呪いによって野獣や家具の姿にされてしまったようだった。しかも、呪いを解くタイムリミットは、ビーストの部屋に置かれたバラが散るまでらしい。ビーストとバラの関係を知ったザルディンは、何かを思いついた様子を見せる。



DAY 171 MISSION 50

愛し合うふたり

城のみんなを守るためにハートレスと戦って傷ついたビーストを、人間の女性――ベルが介抱する。ザルディンの話では、ふたりのあいだにある感情は"愛"というものらしい。しかし、愛とは何か、どうすれば愛が生まれるのか、ロクサスにはわからなかった。



DAY 322〜326 MISSION 83

ザルディンの策略

ザルディンがビーストキャッスルで行方不明になったという。彼の捜索を命じられたロクサスは城内を捜しまわり、ようやくザルディンを発見する。彼はビーストを機関の目的達成に利用するため、「ベルはお前を裏切る」とビーストに吹きこんでいたのだ。



END



DAY 224

オリンポスコロシアム

3　エージェント

61 謎の大型ハートレスを討伐せよ

闘技大会を勝ち抜こう

フィルと話して闘技大会に出場し、下の表の敵と戦っていくミッション。5回戦では、シグバールのHPを残り70%まで減らせばバトルが終了し、ガードアーマーが乱入してくる。ガードアーマーを倒せば、ミッションクリアだ。なお、パートナーのデミックスは、ロクサスがロビーに入ろうとしたときに別行動となり、大会が終わるまで登場しない。

大会中に出現する敵

試合数	出現する敵
1回戦	シャドウ×3+ソルジャー×3
2回戦	リアゴースト×8
3回戦	アイスキャノン+ストライプアリア×3
4回戦	テイルバンカー+イエローオペラ×4
5回戦	シグバール
(乱入)	ガードアーマー



←2~4回戦では、タルを吹き飛ばして敵にぶつけるのが有効だ。

ミッション条件

ノルマ達成	ガードアーマーを倒す
ゲージ満タン達成	(上記と同じ)

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×4.75
マニー倍率	×14.25
基礎経験値	2.57

パートナー



デミックス LV32

成功報酬

クリア報酬	ファイガ	ケアルラレシピ
	吹きすさぶ魔石	
ランダム報酬	ファイラレシピ(10%)	とどろくかけら(16%)
	とどろく魔石(10%)	ギアパーツver.2(16%)
	ハイポーション(10%)	エーテル(16%)
	なし(22%)	

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
シャドウ(※1)	25	—	P.406
イエローオペラ(※1)	20	ムーンストーン	P.407
ストライプアリア	20	ブロンズ	P.408
レアベンダー	31	(※2)	P.412
ソルジャー	10	—	P.415
フレアノート	20	燃え上がる魔石	P.416
アイスキャノン(※1)	20	凍てつく魔石	P.423
ヒュージキャノン(※1)	15	とどろくかけら	P.424
リアゴースト	20	とどろく魔石	P.426
テイルバンカー	30	ギアパーツver.2	P.429
シグバール(※1)	31	—	P.438
ガードアーマー	31	—	P.433

※1……ミッションモードでは出現しない
※2……エリクサーレシピ、パワーアーツ、アイアンのいずれか

トライアルミッション

ダメージを受けるな!

敵の攻撃を受けないよう、慎重に戦おう。敵の数が多い2回戦では、足を止めて戦うとダメージを受けやすい。逃げながらタルを吹き飛ばし、敵にぶつけていくのが比較的安全だろう。



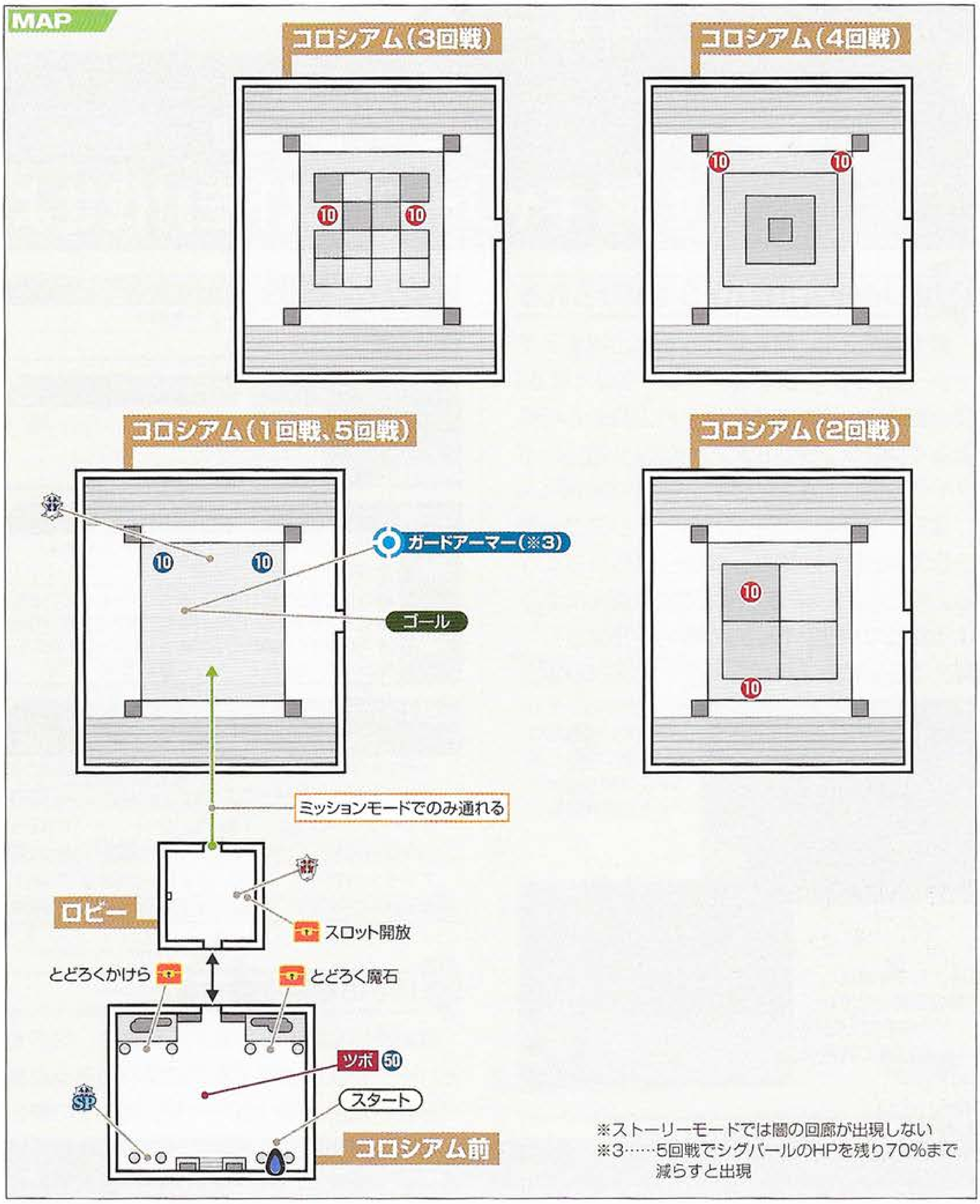
←武器パネルは、空中コンボで簡単にタルを吹き飛ばせるヴァリアントギア⑤がオススメ。

制約

- レベル制限20まで
- 攻撃魔法禁止

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
♔♔♔	ダメージを受けた回数が6回以内
♔♔	ダメージを受けた回数が7~35回
♔	ダメージを受けた回数が36~50回



最速クリアを目指せ!

敵のレベルがかなり高いうえ、攻撃魔法が使えないため、ロクサスが弱いうちはトライアルシンボル3個を獲得するのは極めて困難。ロクサスのレベルを上げ、強力な武器パネルを入手してから挑戦するほうがいい。

敵のHPが高い2回戦と3回戦では、タルを吹き飛ばして、敵にぶつけて倒すのがタイム短縮への近道。シグバールやガードアーマーとのバトルは、防御を考えずに攻撃し、こちらのHPが減ったらリミットブレイクを使うのも手だ。

制約

- 攻撃魔法禁止
- エネミーのレベル+30

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
♔♔♔	クリアタイムが6:55:00以内
♔♔	クリアタイムが6:55:01～7:25:00
♔	クリアタイムが7:25:01～8:25:00



DAY 225~227

ハロウィンタウン

8 エキスパート

62 キャリーゴーストを討伐せよ

抜け道を通ればバトルを避けられる

集合墓地2で、風船を調べると出現するキャリーゴーストを倒せば、ノルマ達成となる。集合墓地2へ移動するには、月の見える丘にある4つのランタンに『ファイア』や赤いカボチャの爆発などを当てて、火をつければいい。

なお、集合墓地1を訪れると、リアゴースト20体を倒すまでマップから出られなくなる。ただし、P.328の方法で抜け道を使えるようにしておき、棺のある墓地から直接月の見える丘に移動すれば、バトルを回避可能だ。



⬅キャリーゴーストが隠れている風船は高い位置にあり、調べるには軽くジャンプする必要がある。



➡ノルマを達成して闇の回廊に近づくと、????(触手)が出現し、倒すまでは帰還できない。

青いカボチャを利用しよう

ギロチン広場と集合墓地1にある青いカボチャは、赤いカボチャと似た性質を持っている。具体的には、攻撃を当てると5秒後に爆発し、周囲の敵などにダメージを与えて凍結状態にするほか、ブリザド系の魔法を当てたときは、即座に爆発するのだ。



⬅カボチャの爆発に触れると、こちらもダメージを受けるので注意。

ミッション条件

ノルマ達成	キャリーゴーストを倒す
ゲージ満タン達成	(上記と同じ)

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×5.05
マニー倍率	×15.15
基礎経験値	2.77

パートナー

—

成功報酬

クリア報酬	コンボアーツ+	ガードアーツ+
	ダイヤモンド	
ランダム報酬	ブリザラレシピ(15%)	サンダーレシピ(10%)
	燃え上がる魔石(10%)	吹きすさぶ魔石(10%)
	光かがやく結晶(10%)	ガードアーツ+(20%)
	シルバー(20%)	なし(5%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
メガシャドウ(※1)	15	吹きすさぶ魔石	P.406
スノークリスタル	22	凍てつく魔石	P.423
クリープワーム	16	—	P.425
リアゴースト	12	とどろく魔石	P.426
????(触手)	32	ギアパーツver.3	P.441
キャリーゴースト	32	エアアーツ+	P.426

※1……ミッションモードでは出現しない

「?」の場所を調べると……

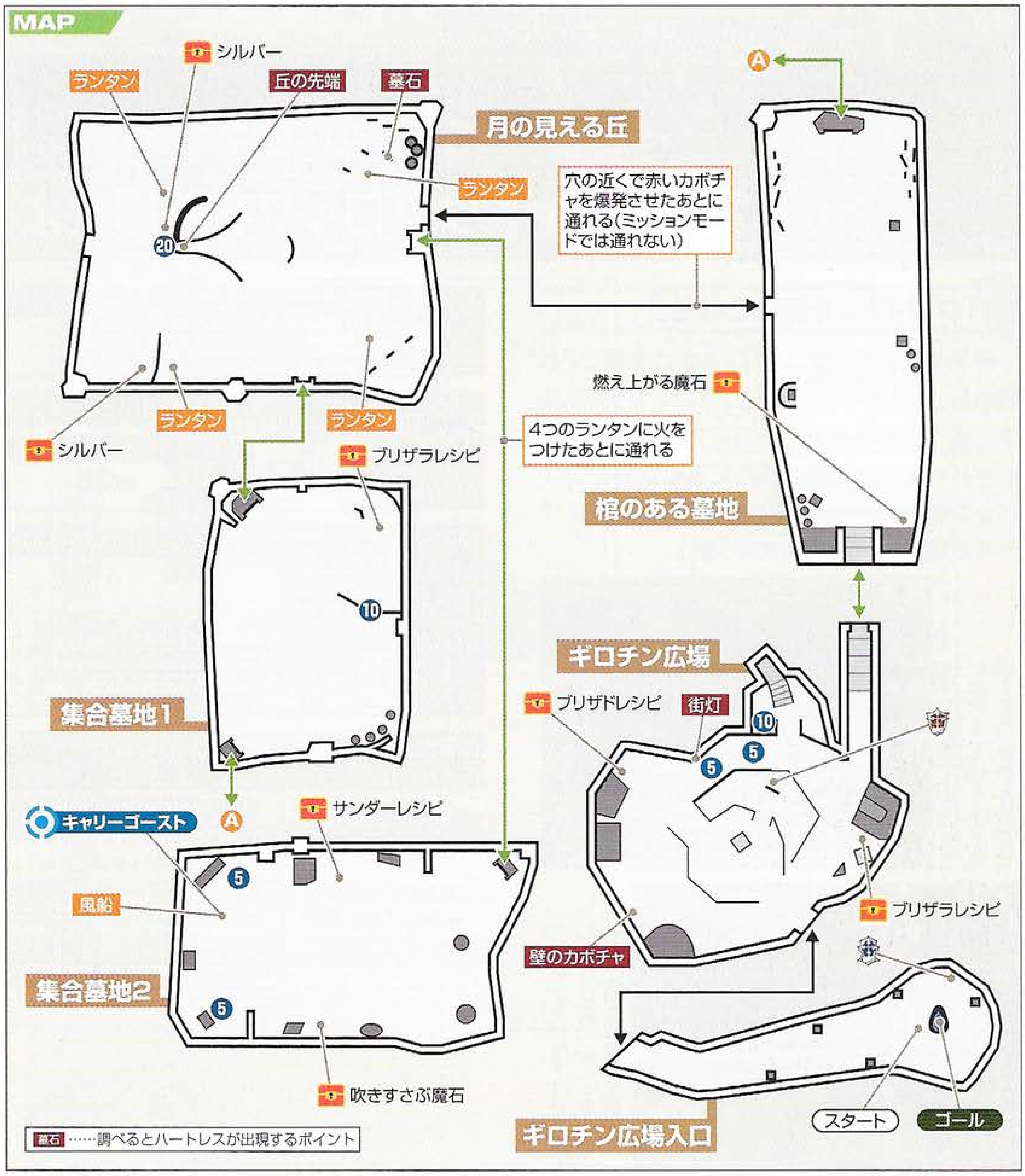
ギロチン広場と月の見える丘には、調べるとハートレスが出現するポイントがある。調べられる場所と現れるハートレスは下の表のとおり。ミッションをクリアするだけなら無視してかまわないが、ひととおり調べておけば、DAY 277~279でデミックスと話したときにミッション71が追加される。

特定の場所を調べると出現する敵

マップ	調べる場所	出現する敵
ギロチン広場	壁のカボチャ	クリープワーム×2
	街灯	スノークリスタル×2
月の見える丘	墓石	リアゴースト×2
	丘の先端	リアゴースト×2

ミッションモードでのちがい

ギロチン広場入口とギロチン広場にあったすべてのカボチャがなくなっている(月の見える丘にある赤いカボチャは利用可能)。



トライアルミッション

最速クリアを目指せ!

集合墓地1を通って月の見える丘へ行こうとすると、リアゴースト20体を倒す必要があり、タイムロスになる。抜け道を利用して、棺のある墓地から月の見える丘に移動しよう。

制約

- エネミーのレベル+2
- 接地しているあいだHPが減少しつづける

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
♔♔♔	クリアタイムが3:00:00以内
♔♔	クリアタイムが3:00:01〜3:30:00
♔	クリアタイムが3:30:01〜4:00:00



←キャリーゴーストに対しては、『ファイア』などで炎上状態にするのが有効。

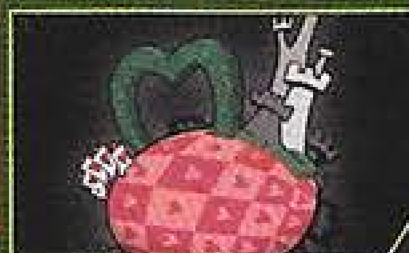


➡『ブリザラ』などで凍結状態にして、リミットブレイクで一気に攻める手もある。



DAY 225~227

発生条件 DAY 225~226に、ミッション58のトライアルミッションでトライアルシンボルを獲得してからアクセルと話す



ワンダーランド

7 エキスパート

63 シャドウブロックを破壊せよ

『グライド』を使いこなそう

破壊すべきシャドウブロックは全部で25個あり、『ハイジャンプ』と『グライド』があれば、すべてのシャドウブロックを壊せる。ティーパーティー会場の高台にあるシャドウブロックのもとへは、下の写真の場所から『グライド』で飛び移るといいだろう。



➡ハスの森の右下の出口からティーパーティー会場を訪れ、ここから飛ぶ。



⬅シャドウブロックの下から『サンダラ』を使うことでも破壊は可能。

ミッション条件

ノルマ達成	シャドウブロックを20個破壊する
ゲージ満タン達成	シャドウブロックを25個破壊する

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×5.05
マニー倍率	×15.15
基礎経験値	2.77

パートナー



シオン LV33

成功報酬

クリア報酬	ダイヤモンド	ムーンストーン
	ルーンアーツ+	
ランダム報酬	エアロレシピ(15%)	ケアルレシピ(10%)
	ケアルラレシピ(15%)	吹きすさぶ結晶(10%)
	光かがやく魔石(10%)	ダイヤモンド(10%)
	プレミアムオーブ(10%)	なし(20%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
メガシャドウ(※1)	15	吹きすさぶ魔石	P.406
ギガントシャドウ	13	コンボアーツ++	P.406
ポセッサー	20	燃え上がる結晶	P.411
マッシブポセッサー	12	ワイドアーツ+	P.411
ビハインドリザード(※1)	32	ギアパーツver.3	P.432
シャドウブロック	32	──	P.417

※ミッションモードではギガントシャドウのレベルが21になる
※1……ミッションモードでは出現しない

トライアルミッション

最速クリアを目指せ!

右ページの図のように移動し、手早くシャドウブロックを壊していこう。回復魔法が使えないものの、ほとんどの敵とは戦う必要がないので、あまり気にしなくていい。

制約

- 回復魔法禁止
- 接地しているあいだHPが減少しつづける

評価

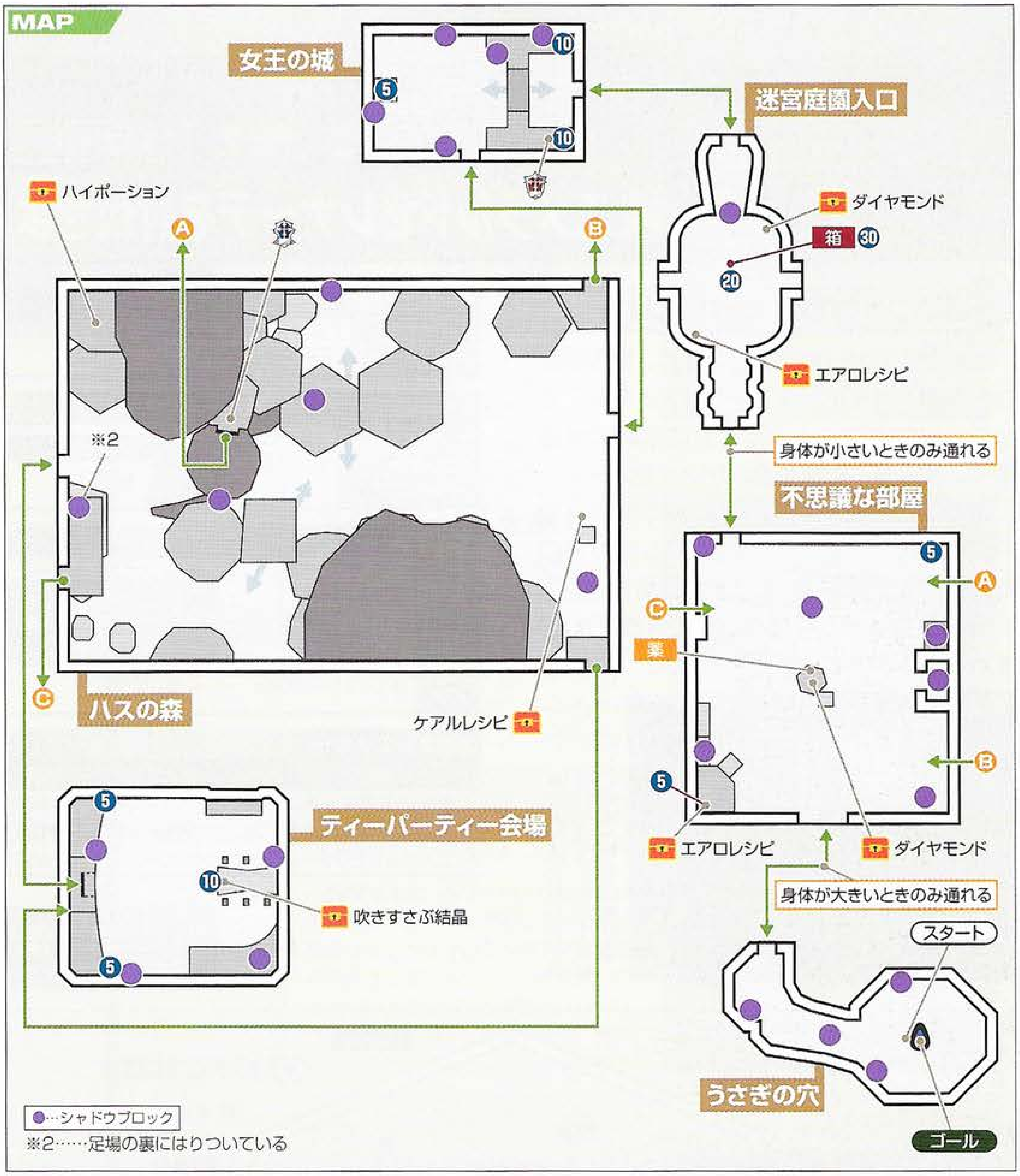
シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
3	クリアタイムが2:30:00以内
2	クリアタイムが2:30:01~3:00:00
1	クリアタイムが3:00:01~3:30:00



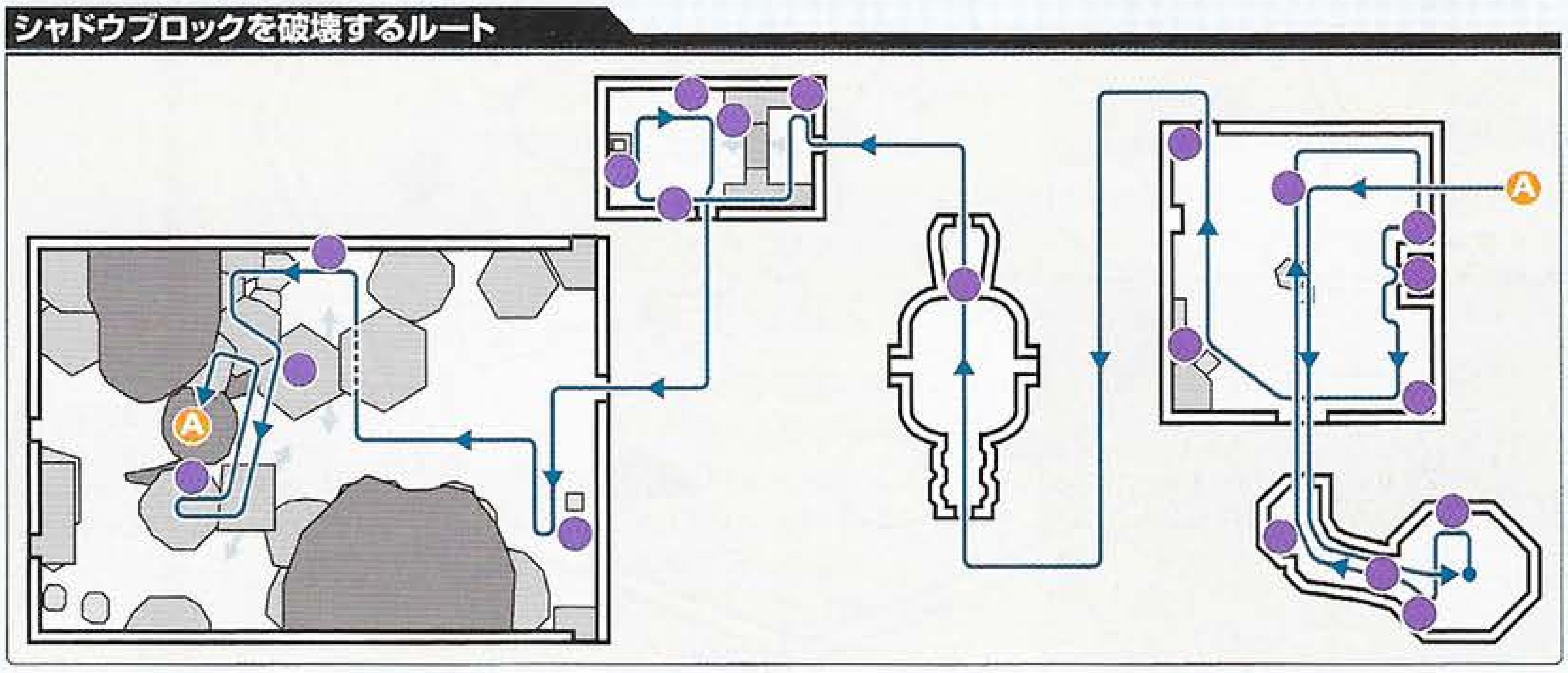
⬅不思議な部屋のテーブルの上に出現するメガシャドウは、薬を調べるときに邪魔になるので倒そう。



➡女王の城の中央付近に近づくと、ポセッサーが現れ、シャドウブロックを狙いにくくなるので注意。



シャドウブロックを破壊するルート





DAY 225~227

発生条件 DAY 225~226に、ミッション51の宝箱をすべて開けてからデミックスと話す

ネバーランド

2 エキスパート

64 エメラルドセレナーデを討伐せよ

追いつけなければ待ち伏せろ

エメラルドセレナーデを倒して、闇の回廊から帰還すればミッションクリアとなる。ミッション中は『オートグライド』が使用できるので、空を飛んで敵を追いかけよう。

エメラルドセレナーデは、HPが減るにつれて移動スピードが速くなり、追いかけるのが困難になっていく。そうなった場合は、下の図の移動ルートを参考にして待ち伏せし、すれちがうときに攻撃するといい。



←エメラルドセレナーデは『ファイア』で炎上状態にするとラクに倒せる。

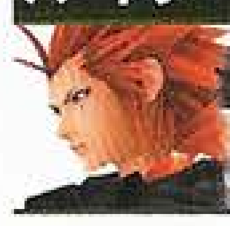
ミッション条件

ノルマ達成	エメラルドセレナーデを倒す
ゲージ満タン達成	(上記と同じ)

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×5.05
マニー倍率	×15.15
基礎経験値	2.77

パートナー



アクセル LV33

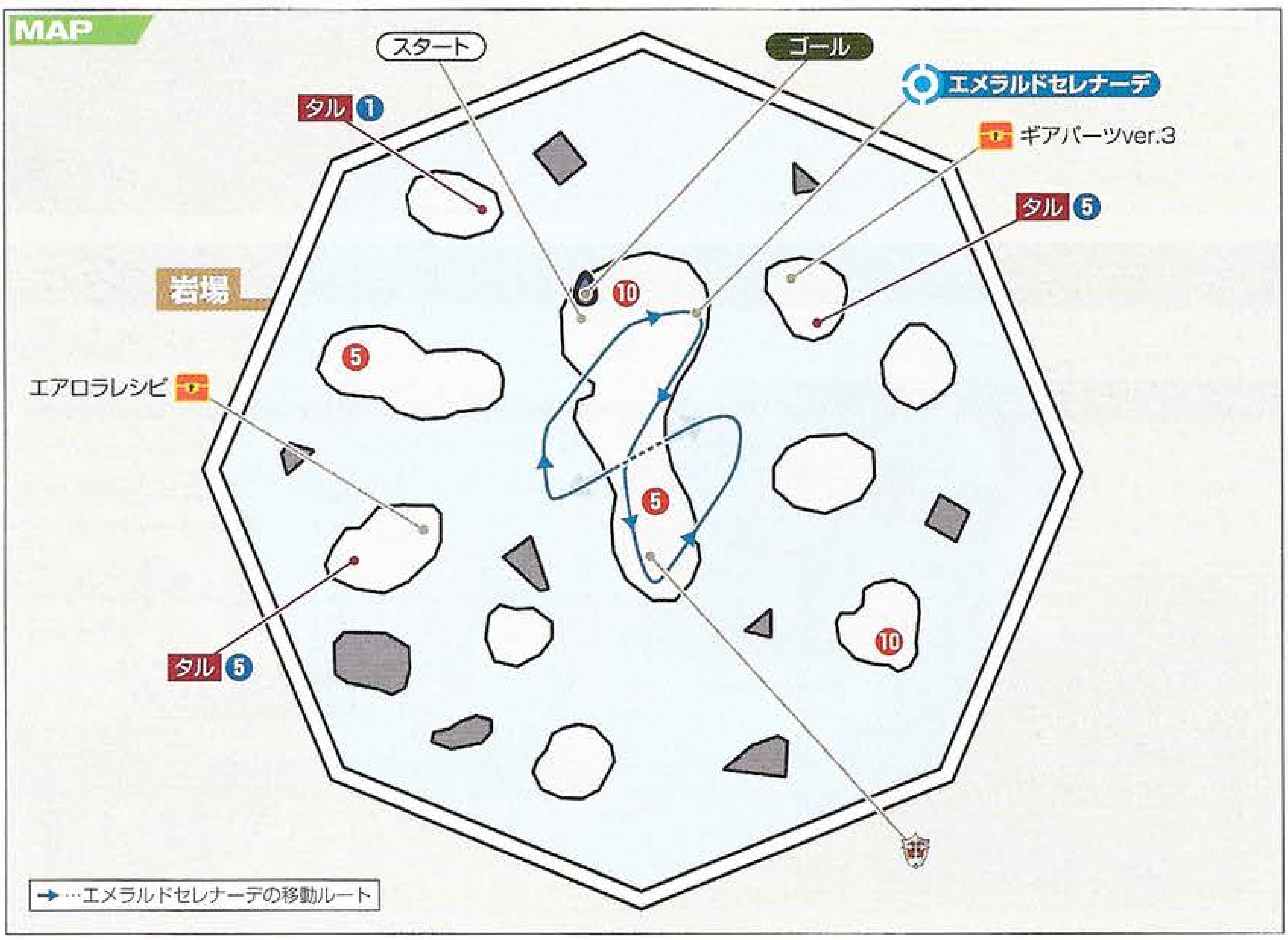
成功報酬

クリア報酬	ラストレシピ シルバー	コンボアーツ++
ランダム報酬	エアロガレシピ(15%) ハイポーション(15%) エリクサー(20%)	ギアパーツver.3(15%) エーテル(15%) なし(20%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
ターコイズマーチ	20	光かがやく魔石	P.409
エアバトラー(※1)	20	コンボアーツ+	P.421
エメラルドセレナーデ	32	シルバー	P.409

※1……ミッションモードでは出現しない



各ワールドの物語

オリンポスコロシアム
Olympus Coliseum

START

DAY 117
MISSION 36

フィルのカンちがい

新たなワールドの調査に訪れたロクサスは、フィルに弟子志願者とまちがわれてしまう。フィルのトレーニングを受ければ、いずれは闘技大会に出場して、機関に入れそうな強い者を捜せるかも……そう考えたロクサスは、弟子志願者のフリをすることにした。



DAY 119～122
MISSION 39

ハートレスを倒せ

コロシアムにハートレスが現れた。フィルは留守のヘラクレスのかわりにロクサスに討伐を頼む。なんとか全滅させたロクサスが帰ろうとしたところへ、フィルの声がかかる。「今日のトレーニングをはじめるぞ！」——ロクサスは仕方なくトレーニングを受けた。



DAY 152～156
MISSION 46

「期待される」って何？

ロクサスは、ヘラクレスが自分よりも厳しいトレーニングをしているのを見かける。ヘラクレスへのフィルの期待の大きさが、トレーニングを厳しくさせているらしい。とすると、ロクサスが厳しい任務を出されるのは、機関に期待されているということなのか？



DAY 224
MISSION 61

意外な対戦相手

ロクサスが大型ハートレスの討伐に訪れると、コロシアムではちょうど闘技大会が開催されていた。コロシアムに入るため、ロクサスは闘技大会に出ることにする。実力を発揮し、順調に勝ち進んだロクサスだったが、決勝戦の相手はなんとシグバール!?



DAY 296
MISSION 73

たとえ弟子でなくても

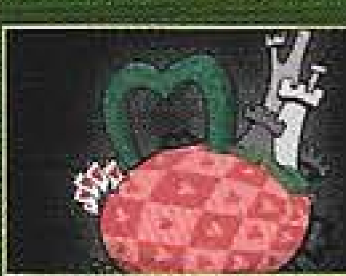
ヘラクレスから話を聞いたフィルは、ロクサスが弟子志願者ではないことを知った。しかし、コロシアムを訪れたロクサスに対し、フィルはいつもと同じように接する。そして、ロクサスの帰りぎわに、「ときどき、顔を見せにこいよ」と声をかけるのだった。



END



DAY 255



ワンダーランド

8 エキスパート

65 ネクストシャドウを討伐せよ

4ヵ所のスイッチを押そう

ネクストシャドウは、下記の手順で4ヵ所のスイッチを押し、不思議な部屋にもどれば出現する。赤いバラの迷路庭園につづく道にいるトランプ兵は、手順**2**を行なうといなくなるため、まずは女王の城へ向かうといい。

赤いバラの迷路庭園では、右ページの図のようにトランプ兵が見張りをしている。見つかると少し手前からやり直しになるので、彼らの視界に入らないように進もう。スイッチA～Cをすべて押すと、トランプ兵がいなくなり、スイッチDの場所へ行けるようになる。

クリアまでの手順

1 不思議な部屋
- 薬を調べて小さくなる

2 女王の城
- チシャ猫からスイッチの話を聞く

順不同

3a 赤いバラの迷路庭園(東)
- スイッチAを押す

3b 赤いバラの迷路庭園(西)
- スイッチBを押す

3c 赤いバラの迷路庭園(西)
- スイッチCを押す

4 赤いバラの迷路庭園(東)
- スイッチDを押す

5 不思議な部屋
- ネクストシャドウを倒す
  ミッションノルマ達成 & ミッションゲージ満タン達成

6 不思議な部屋
- 薬を調べて大きくなる

7 うさぎの穴
- 闇の回廊から帰還する

ミッション条件

ノルマ達成	ネクストシャドウを倒す
ゲージ満タン達成	(上記と同じ)

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×5.10
マニー倍率	×15.30
基礎経験値	2.99

パートナー

ルクソード LV35

成功報酬

クリア報酬	LV3プラス④(B)、ギアパーツver.2、ルーンアーツ+
ランダム報酬	エアロレシピ(15%)、ケアルレシピ(10%)、ケアルラレシピ(15%)、吹きすさぶ結晶(10%)、光かがやく魔石(10%)、ダイヤモンド(10%)、プレミアムオーブ(10%)、なし(20%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
グレイカプリス	20	エアアーツ+	P.407
ストライプアリア	20	ギアパーツver.3	P.408
サファイアエレジー	20	ルーンアーツ+	P.408
ピンクコンチェルト	26	エアアーツ+	P.408
ネクストシャドウ	40	ガードアーツ+	P.421

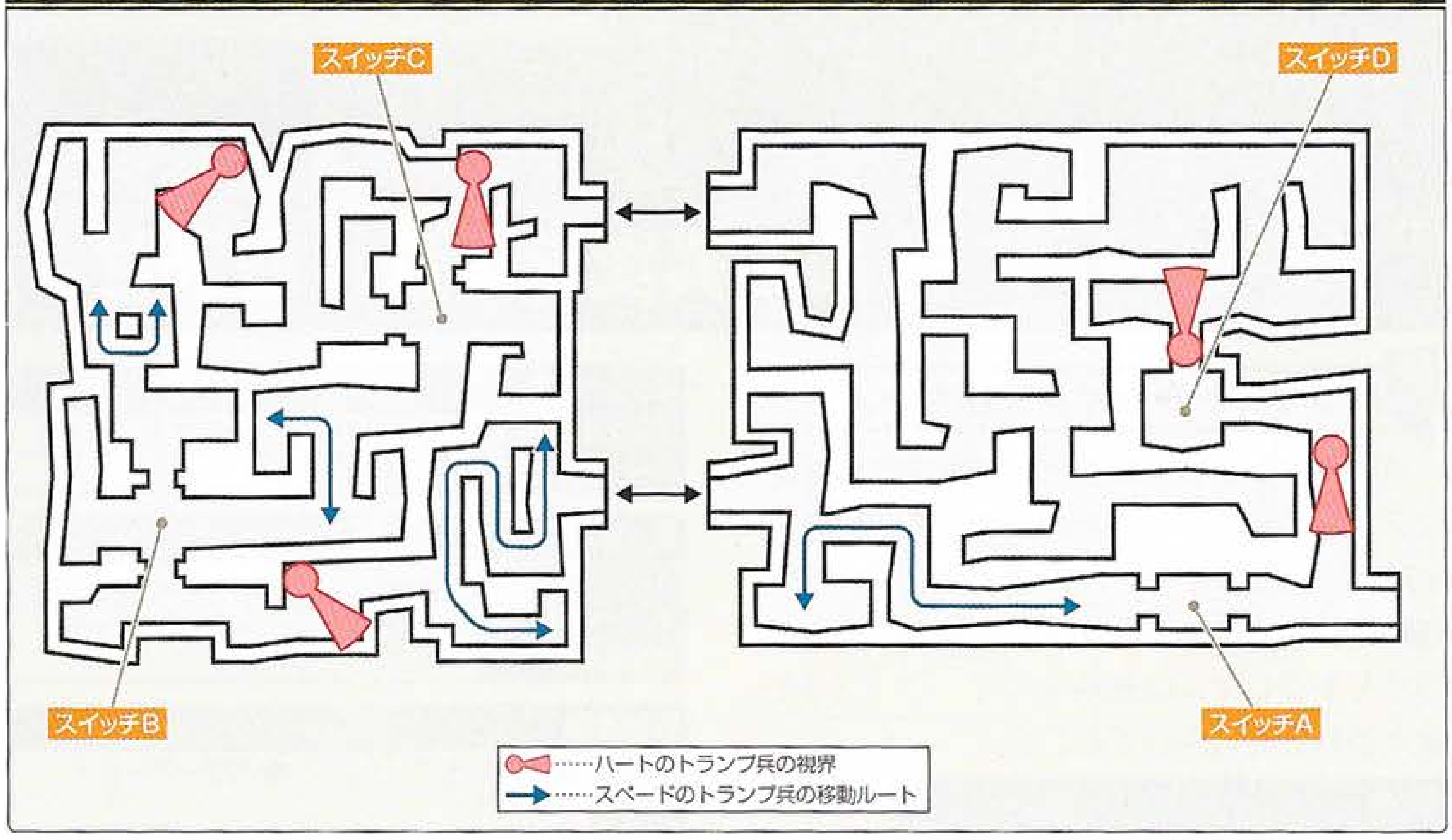


⬅ここにいるトランプ兵は、チシャ猫から話を聞くといなくなる。

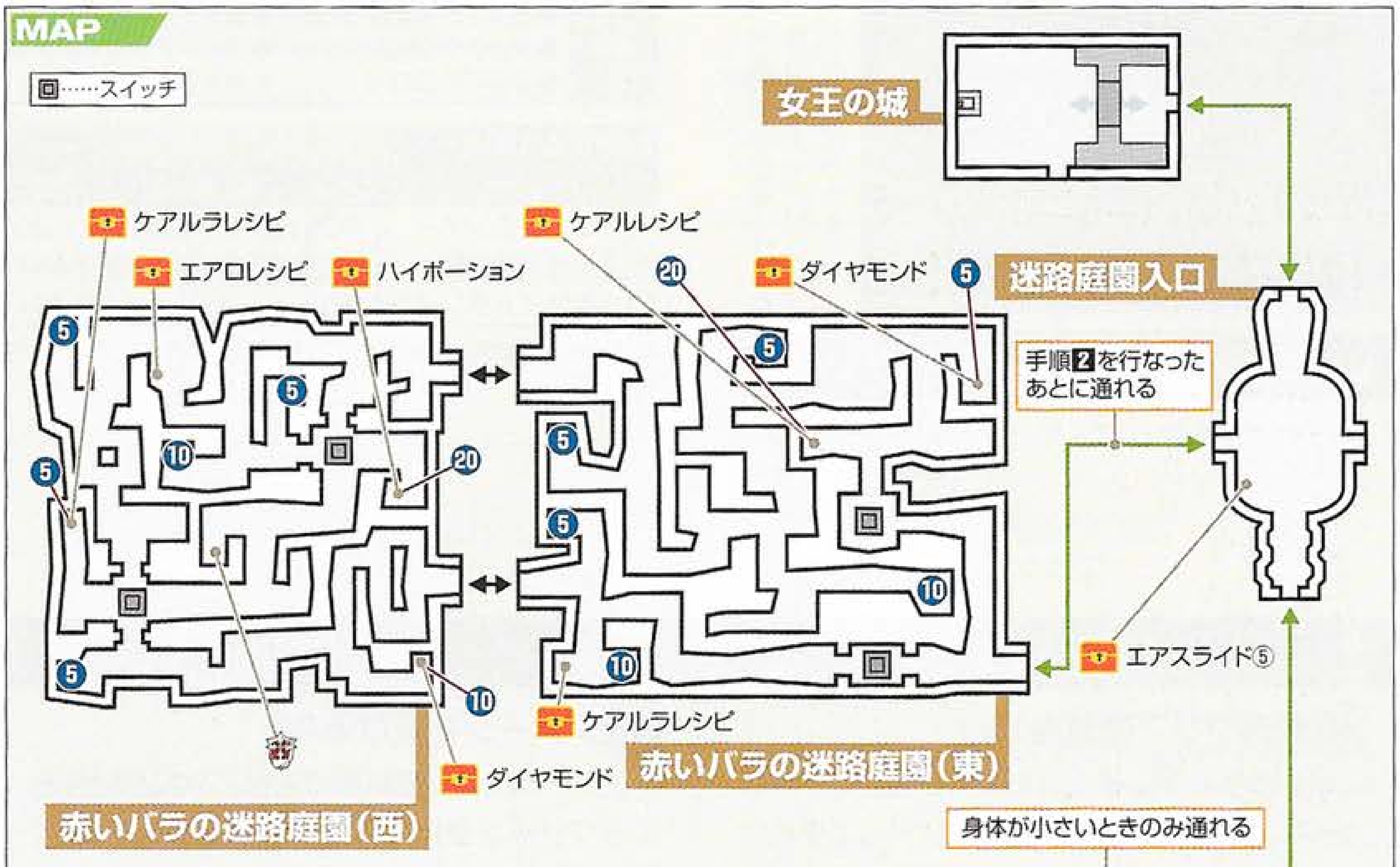


⬆スイッチDの周辺では、動かないトランプ兵が見張りをしており、彼らがいなくなるまでスイッチDに近づけない。

トランプ兵の位置および移動ルートとスイッチの場所



MAP







⬆ハートのトランプ兵があくびをしたスキや、スペードのトランプ兵が通りすぎたときが、通路を移動するチャンスだ。



DAY 256～258

ハロウィンタウン

8 エキスパート

66 街の異変を調査、解決せよ

パラサイトグレイブを倒せ

パラサイトグレイブを倒して帰還すればクリアとなるミッションだが、ギロチン広場で????(触手)3体を、月の見える丘で????(触手)5体を倒さなければ先に進めない。パラサイトグレイブは強敵なので、『ケアル』を使える回数を増やしておこう。



←ギロチン広場には赤と青のカボチャがあり、バトルで利用できる。

ミッションモードでのちがい

いくつかのマップにあったカボチャが、すべてなくなっている。

ミッション条件

ノルマ達成	パラサイトグレイブを倒す
ゲージ満タン達成	(上記と同じ)

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×5.40
マニー倍率	×16.20
基礎経験値	3.23

パートナー

―

成功報酬

クリア報酬	ケアルガ	パワーアーツ＋
	シルバー	
ランダム報酬	ブリザラレシピ(15%)	サンダーレシピ(10%)
	燃え上がる魔石(10%)	吹きすさぶ魔石(10%)
	光かがやく結晶(10%)	ガードアーツ＋(20%)
	シルバー(20%)	なし(5%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
トリックモンキー	40	光かがやく魔石	P.420
？？？？(触手)	40	ギアパーツver.3	P.441
パラサイトグレイブ	40	―	P.441

※ブギーの屋敷跡に出現する????(触手)はプライズボックスを落とさない

トライアルミッション

最速クリアを目指せ！

パラサイトグレイブをすばやく倒さなければならないため、ミッションをクリアしてすぐの状態でトライアルシンボルを3個獲得するのは難しい。強力な武器パネルや実用的なリングパネルを手に入れてから挑戦しよう。アビリティユニットⓁを3枚リンクしたゼロギア⑤と、プリンセスクラウンの組み合わせがオススメだ。

制約

- レベル制限35まで
- 回復魔法禁止

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
3	クリアタイムが5：10：00以内
2	クリアタイムが5：10：01～6：40：00
1	クリアタイムが6：40：01～9：30：00

ダメージを受けるな！

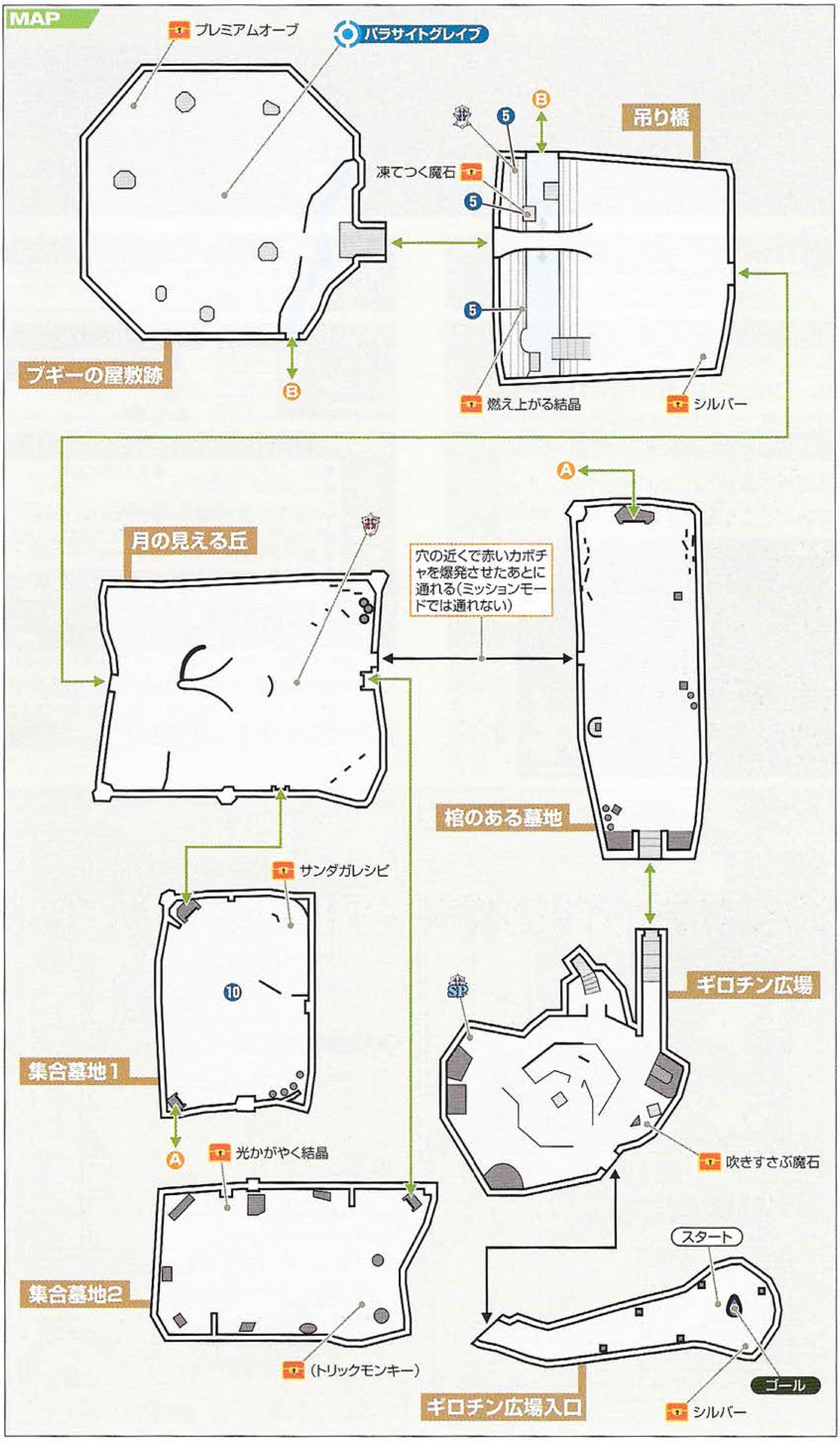
ダメージを受けずに戦うには、『サンダガ』とエリクサーを使用できる回数を増やしておき、「『サンダガ』で????(触手)をすべて倒す→気絶したパラサイトグレイブをコンボで攻撃」をくり返すといい。????(触手)を倒すときは、パラサイトグレイブの『毒弾』を受けないよう、岩陰に隠れつつ攻撃しよう。

制約

- 受けるダメージ20%アップ
- エネミーのレベル＋50

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
3	ダメージを受けた回数が5回以内
2	ダメージを受けた回数が6～20回
1	ダメージを受けた回数が21～35回



MAP
プレミアムオーブ
パラサイトグレイブ
吊り橋
凍てつく魔石
ブギーの屋敷跡
燃え上がる結晶
シルバー
月の見える丘
穴の近くで赤いカボチャを爆発させたあとに通れる(ミッションモードでは通れない)
棺のある墓地
サンダガレシピ
ギロチン広場
集合墓地1
吹きすさぶ魔石
光かがやく結晶
集合墓地2
スタート
(トリックモンキー)
ゴール
ギロチン広場入口
シルバー



DAY 256~258

ワンダーランド

7 エキスパート

67 エメラルドセレナーデを討伐せよ

『ファイア』で炎上状態にしよう

ハスの森に現れるエメラルドセレナーデを倒せばノルマ達成となる。ミッション64と同じく、炎上状態を発生させる戦法が有効なので、『ファイア』を使える回数を増やしておこう。なお、ハスの森は足場の高低差が激しく、敵を追いかけるのが難しい。マップの入口付近で待ち伏せし、エメラルドセレナーデが近づいたところを攻撃するのがいいだろう。



⬅奥へ進むとほかの敵が出現するので、入口から動かないほうが無難。

ミッション条件

ノルマ達成	エメラルドセレナーデを倒す
ゲージ満タン達成	(上記と同じ)

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×5.40
マニー倍率	×16.20
基礎経験値	3.23

パートナー

シグバール LV41

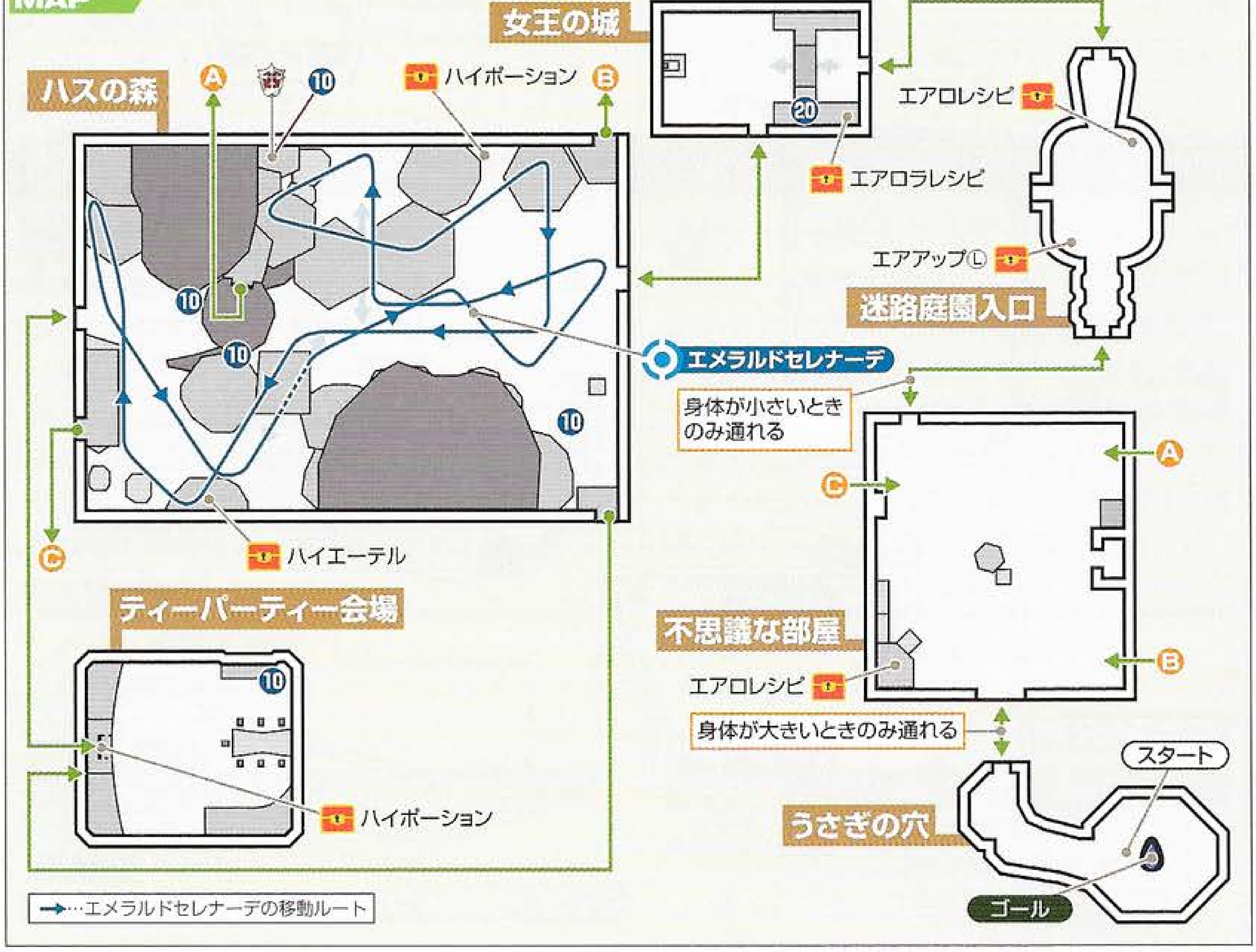
成功報酬

クリア報酬	ルーンアーツ+、とどろく魔石、シルバー
ランダム報酬	エアロレシピ(15%)、ケアルレシピ(10%)、ケアルラレシピ(15%)、吹きすさぶ結晶(10%)、光かがやく魔石(10%)、ダイヤモンド(10%)、プレミアムオーブ(10%)、なし(20%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
サファイアエレジー	30	ルーンアーツ+	P.408
ブリザドプラント	23	コンボアーツ+	P.410
ポセッサー	20	燃え上がる結晶	P.411
エメラルドセレナーデ	40	シルバー	P.409

MAP





DAY 256~258

アグラバー

8 エキスパート

68 ハートを回収せよ

ソリッドアーマーは倒さなくてもいい

ハートポイントを集めるのが目的のミッションだが、ゲージを満タンにしたり、スライドダッシュ③を入手したりするには、『ハイジャンプ LV3』が必要。ノルマを達成した時点でいったん帰還し、『ハイジャンプ LV3』が利用可能になってから再挑戦しよう。

ちなみに、ノルマを達成するだけなら、ソリッドアーマー以外の敵をすべて倒すことで、十分な量のハートポイントを獲得できる。

ミッションモードでのちがい

出現する敵が、ソリッドアーマー2体とエアリアルマスター2体だけで、そのぶんノルマ達成に必要なハートポイントが142、ゲージ満タン達成に必要なハートポイントが194と、どちらもかなり少なくなっている。

ミッション条件

ノルマ達成	ハートポイントを400集める
ゲージ満タン達成	ハートポイントを557集める

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×5.40
マニー倍率	×16.20
基礎経験値	3.23

パートナー

—

成功報酬

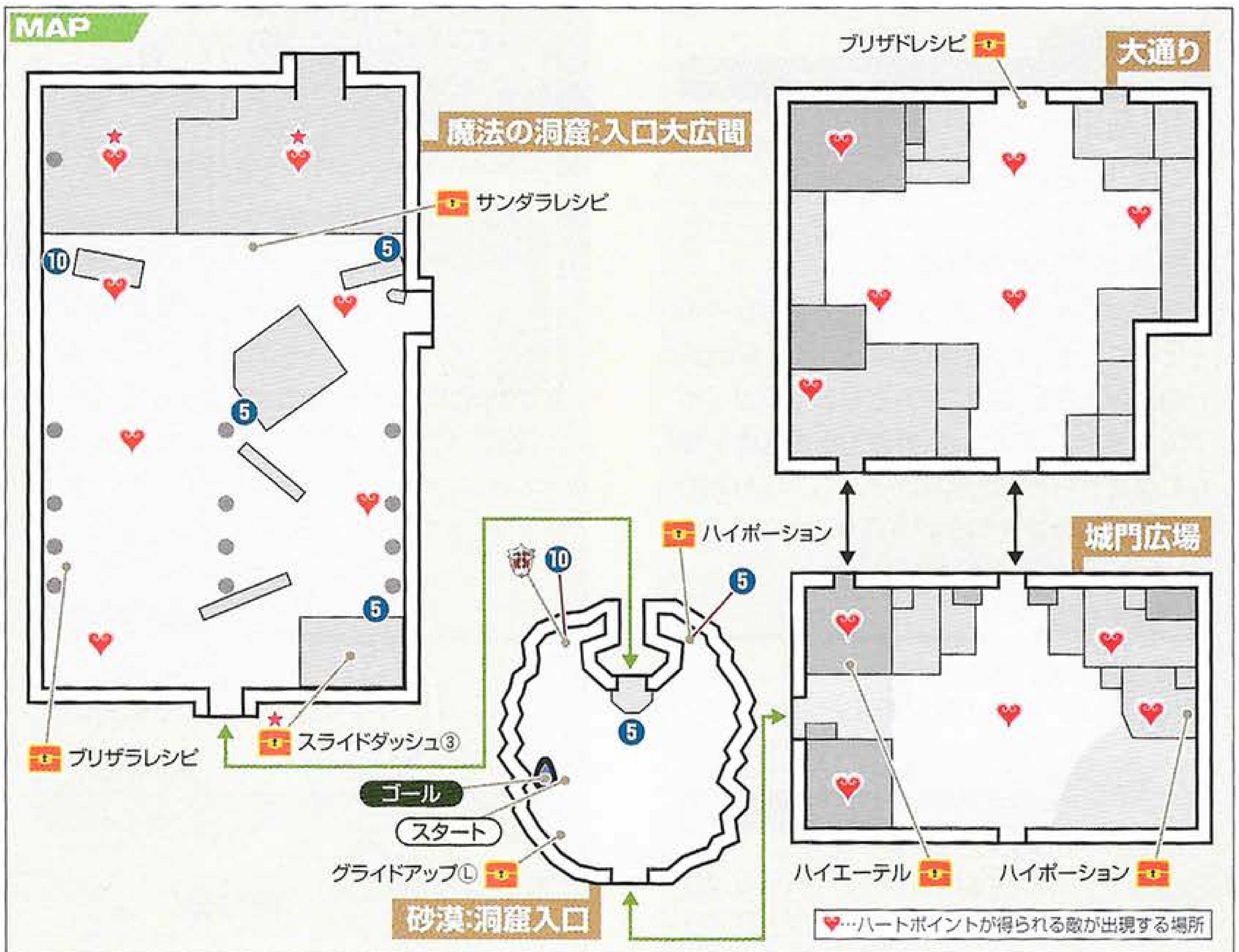
クリア報酬	ファイアレシピ、ブリザドレシピ、ケアルガレシピ
ランダム報酬	ブリザドレシピ(30%) エリクサーレシピ(5%) ハイポーション(35%) なし(30%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
ファイアプラント(※1)	20	燃え上がる魔石	P.410
ラウドネス(※1)	20	とどろく魔石	P.416
ソリッドアーマー	35	とどろく魔石	P.418
エアリアルマスター	30	ワイドアーツ+	P.421

※1……ミッションモードでは出現しない

MAP





DAY 277~280

ワンダーランド

3 エキスパート

69 謎の大型ハートレスを討伐せよ

2体を交互に攻撃する

不思議な部屋で薬を調べて小さくなると、ブリードパフォーマー2体とのバトルになる。ブリードパフォーマーは、片方だけを倒しても、少したつと復活してしまうので、2体のHPを同じように減らしていき、片方を倒したらすぐにもう一方も倒そう。

トライアルミッション

ダメージを受けるな!

『サンダガ』または『エアロ』とエリクサーを使える回数を増やし、逃げながら魔法で攻撃していけばいい。なお、制約によるHPの減少は、シンボルの獲得条件には影響しない。

制約

- エネミーのレベル+22
- 接地しているあいだHPが減少しつづける

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
3	ダメージを受けた回数が10回以内
2	ダメージを受けた回数が11～15回
1	ダメージを受けた回数が16～20回

最速クリアを目指せ!

敵のレベルが高いため、ロクサスのレベルを十分に上げてから挑戦しよう。バトルでは、『サンダガ』または『エアロ』とリミットブレイクで攻撃すればOK。ただし、片方だけを倒して復活されると大幅なタイムロスになるので、ロックオンを切りかえるなどして、2体のHPを均等に減らすようにしたい。

制約

- エネミーのレベル+30
- 接地しているあいだHPが減少しつづける

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
3	クリアタイムが2:15:00以内
2	クリアタイムが2:15:01～3:20:00
1	クリアタイムが3:20:01～5:00:00

ミッション条件

ノルマ達成	ブリードパフォーマーを倒す
ゲージ満タン達成	(上記と同じ)

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×5.70
マニー倍率	×17.10
基礎経験値	3.53

パートナー

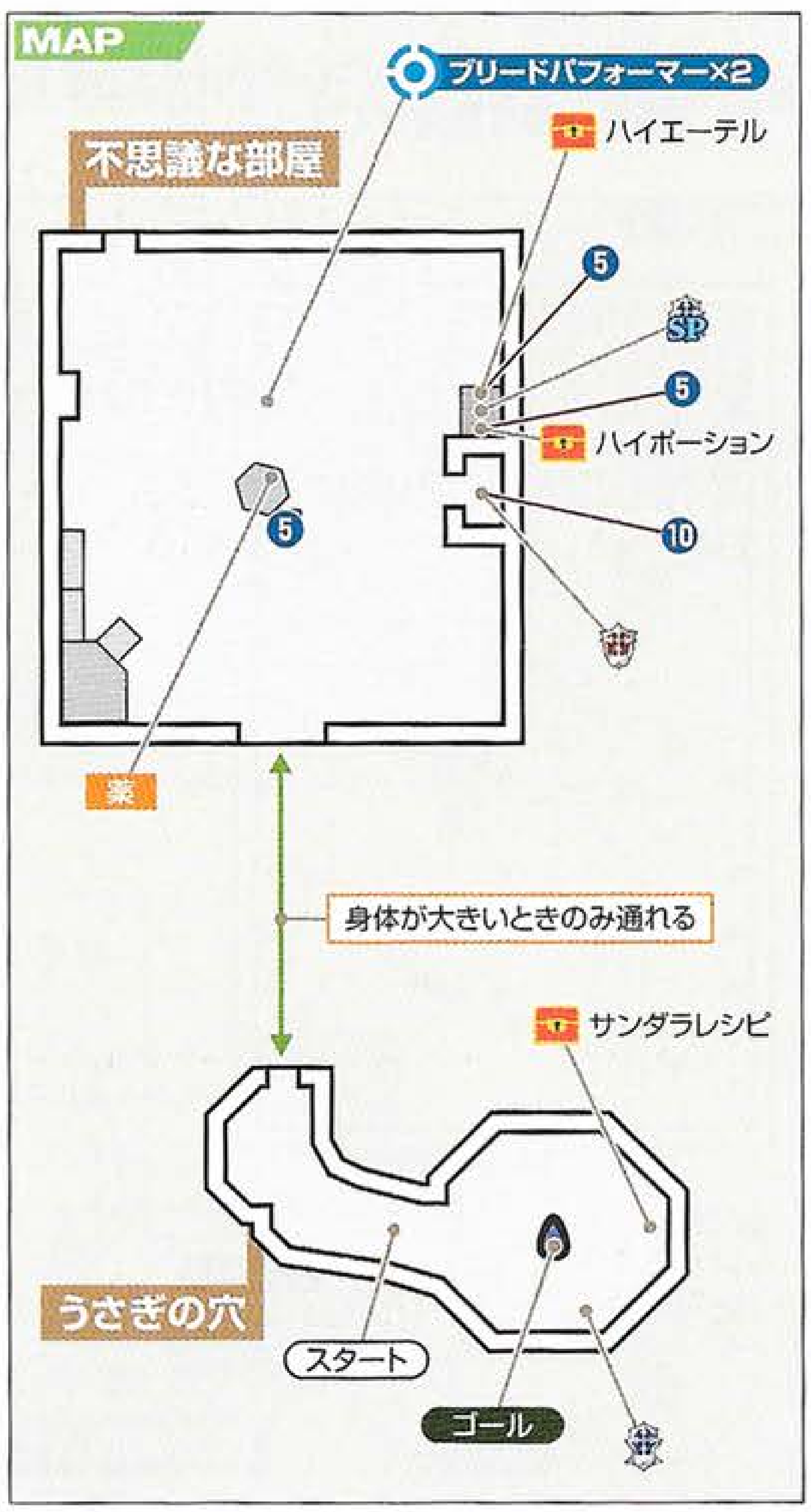
―

成功報酬

クリア報酬	サンダガ	サンダラレシピ
	シルバー	
ランダム報酬	エアロレシピ(15%)	ケアルレシピ(10%)
	ケアルラレシピ(15%)	吹きすさぶ結晶(10%)
	光かがやく魔石(10%)	ダイヤモンド(10%)
	プレミアムオーブ(10%)	なし(20%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
ブリードパフォーマー	41	―	P.442





DAY 277~280

ビーストキャッスル

1　エキスパート

70 ディザーターを討伐せよ

邪魔なバリアマスターから倒せ

エントランスホールで16体のディザーターを全滅させればノルマ達成だが、一緒に現れるバリアマスターが、ディザーターにバリアを張ってしまう。はじめにバリアマスターをロックオンし、攻撃を集中させて倒そう。

ノルマを達成してからダンスホールに引き返すと、インビジブルが出現する。かなりの強敵だが、倒すとかならず吹きすさぶ魔石を落とすので、戦ってみるのもいい。



⬅ヴァリアントギア⑤なら、空中コンボの1段目を当てるだけでバリアマスターを気絶させられる。



➡バリアマスターを倒したあとは、ディザーターを追いかけて倒そう。『ファイア』を使うのも有効。

トライアルミッション

最速クリアを目指せ!

まずはバリアマスターを、フィニッシュ技などのひるませやすい攻撃を当てて気絶させてから、『ファイア』を連発して倒す。そのあとは、「ディザーターを『ファイア』で倒す→ディザーターの攻撃を走って避ける」をくり返して、1体ずつ倒していこう。

制約

- 回復魔法禁止
- 受けるダメージ30%アップ

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
☆☆☆	クリアタイムが1:25:00以内
☆☆	クリアタイムが1:25:01~1:50:00
☆	クリアタイムが1:50:01~2:30:00

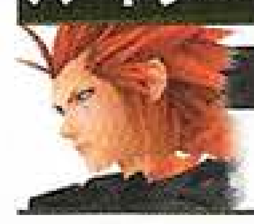
ミッション条件

ノルマ達成	ディザーターを16体倒す
ゲージ満タン達成	(上記と同じ)

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×5.70
マニー倍率	×17.10
基礎経験値	3.53

パートナー



アクセル LV42

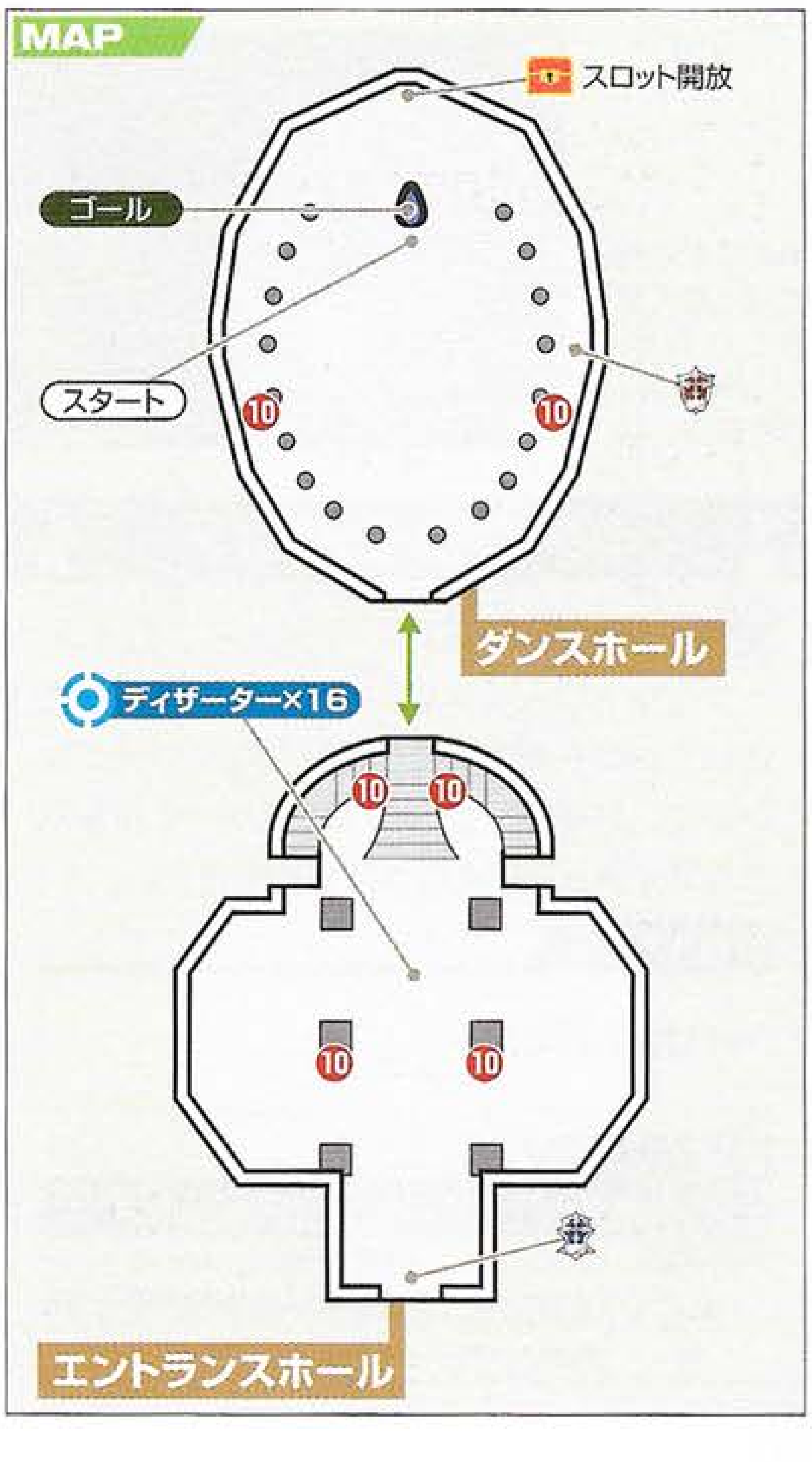
成功報酬

クリア報酬	光かがやく結晶　光かがやく魔石　燃え上がる魔石
ランダム報酬	エリクサーレシピ(10%)　燃え上がる結晶(15%)　凍てつく魔石(15%)　ハイポーション(15%)　エーテル(15%)　オールキュア(20%)　なし(10%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
バリアマスター	41	――	P.417
インビジブル	41	吹きすさぶ魔石	P.434
⊙ディザーター	41	ガードアーツ+	P.414

MAP





DAY 277~280

発生条件 DAY 277~279に、ミッション[illegible]でハートレスが隠れている4ヵ所のポイントを調べてからデミックスと話す



存在しなかった城

0 エキスパート

71 バトル耐久訓練で生き残れ

残りHPに気をつけながら戦おう

つぎつぎとダスクやサムライが出現するなか、2分間生きのびればいい。敵のレベルが高く、受けるダメージが大きいので、『ケアル』や『ケアルラ』を使える回数を増やしておこう。ミッション開始後は、適度に攻撃しつつ逃げまわり、こまめにHPを回復すればOKだ。なお、マップの中央付近に浮かぶ共闘の証は、『ハイジャンプ LV2』があれば取れる。



⬅マップ内にはダスクが4体出現しており、倒してもすぐに追加で現れる。



➡1分が経過したあとは、ダスクだけでなく、サムライも1体姿を現す。

トライアルミッション

マニーをかせげ!

リミットブレイクや『ファイア』でダスクを倒してマニーをかせごう。回復魔法が使えないので、ハイポーションなどのHPを回復できるアイテムをいくつか持っておきたい。

制約

- 回復魔法禁止

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
♔♔♔	集めたマニーが200以上
♔♔	集めたマニーが180~199
♔	集めたマニーが150~179

ミッション条件

ノルマ達成	2分間生き残る
ゲージ満タン達成	(上記と同じ)

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×5.70
マニー倍率	×17.10
基礎経験値	3.53

パートナー

——

成功報酬

クリア報酬	ギアパーツver.2 / エアロラレシピ / 吹きすさぶ魔石
ランダム報酬	サンダラレシピ(20%) / エアロラレシピ(20%) / エリクサーレシピ(10%) / エーテル(30%) / なし(20%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
ダスク	41	——	P.435
サムライ	41	——	P.435

MAP





DAY 277~280

ハロウィンタウン

1 エキスパート

72 ハートを回収せよ

デュアルブレードを倒せ

敵を倒してハートポイントを集め、闇の回廊から帰還すればミッションクリア。クリープワームやレアベンダーは、こちらを攻撃してこないので、デュアルブレードさえ倒してしまえば、安全に戦うことができる。



←デュアルブレードは、『タメ斬り』をガードして転倒させれば、魔法で簡単に倒すことが可能。

ミッション条件

ノルマ達成	ハートポイントを400集める
ゲージ満タン達成	ハートポイントを455集める

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×5.70
マニー倍率	×17.10
基礎経験値	3.53

パートナー

ルクソード LV42

成功報酬

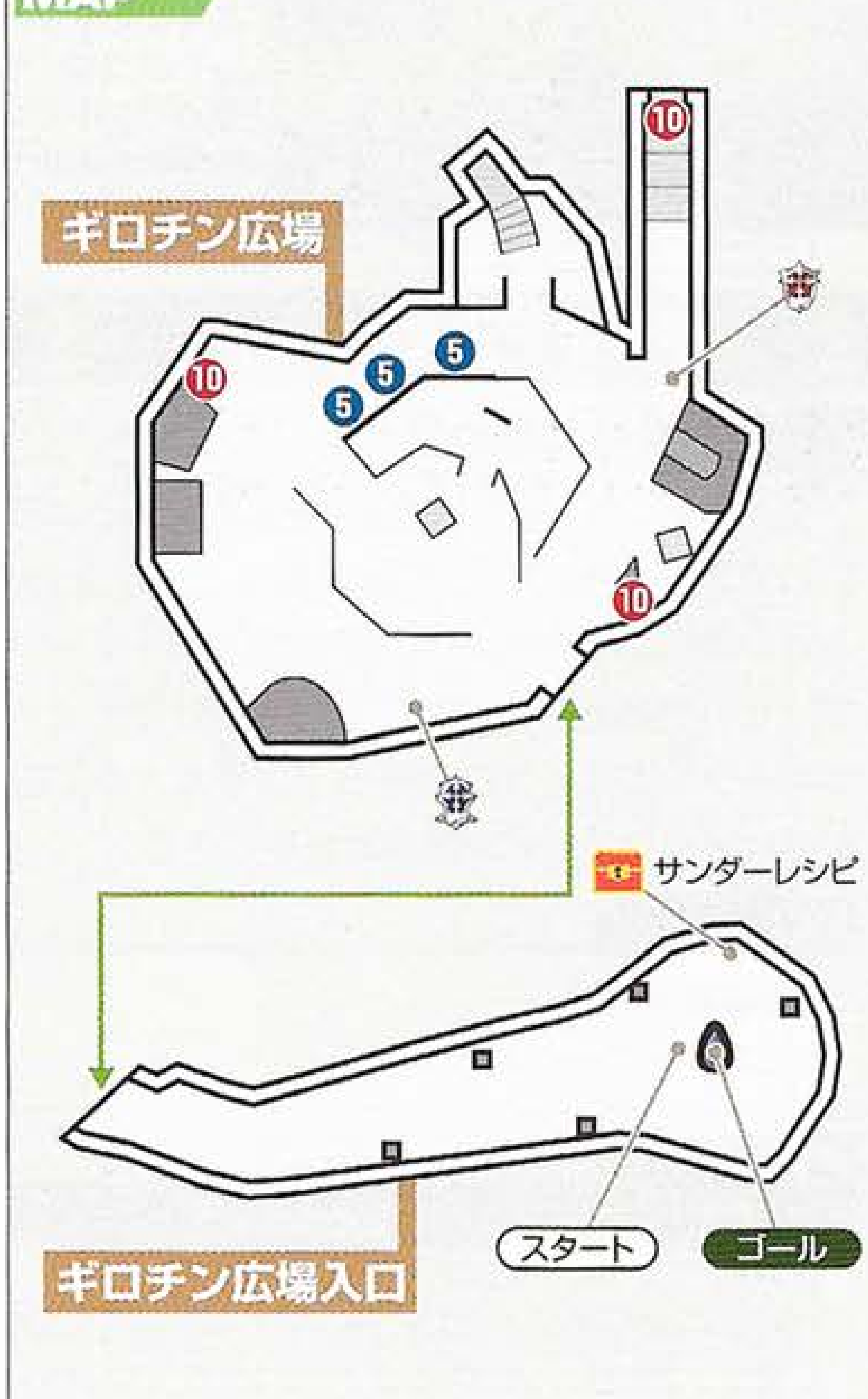
クリア報酬	コンボアーツ+	とどろく魔石
	パワーアーツ+	
ランダム報酬	ブリザラレシピ(15%)	サンダーレシピ(10%)
	燃え上がる魔石(10%)	吹きすさぶ魔石(10%)
	光かがやく結晶(10%)	ガードアーツ+(20%)
	シルバー(20%)	なし(5%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
レアベンダー(※1)	41	(※2)	P.412
クリープワーム(※1)	41	—	P.425
デュアルブレード	41	ギアパーツver.3	P.427

※1……ミッションモードでは出現しない
※2……燃え上がる結晶、凍てつく魔石、ブロンズのいずれか

MAP



トライアルミッション

最速クリアを目指せ!

デュアルブレードはHPが高いわりに、倒してもハートポイントをあまり獲得できない。HPが低いクリープワームだけを狙って倒し、デュアルブレードは無視しておこう。40体出現するクリープワームをすべて倒せば、ノルマを達成できる。

セットする武器パネルはオメガギア+⑥がオススメ。攻撃力が151以上あれば、当てやすい空中コンボの2段目だけでクリープワームを倒せるので、タイム短縮に役立つだろう。

制約

- 攻撃魔法禁止
- エネミーのレベル+25

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
♔♔♔	クリアタイムが3:05:00以内
♔♔	クリアタイムが3:05:01~3:35:00
♔	クリアタイムが3:35:01~4:05:00

ミッションモードでのちがい

デュアルブレード2体だけが出現し、両方とも倒せばノルマとゲージ満タンが同時に達成される(必要なハートポイントは110)。



DAY 296

オリンポスコロシアム

2 マスター

73 大会のハートレスを討伐せよ

タルや魔法の使いかたがカギ

フィルと話して闘技大会に出場し、優勝を目指す。大会中に出現する敵は下の表のとおりで、3回戦でのスノークリスタルとの戦いに備えて、『ファイア』か『ファイガ』を使えるようにしておきたい。なお、2回戦の敵は、『ハイジャンプ LV2』がないとのぼれない場所にいるので、タルをぶつけて倒そう。

大会中に出現する敵

試合数	出現する敵
1回戦	スカイグラップラー+エアバトラー×2
2回戦	ヒュージキャノン×3+エイミングキャノン×6
3回戦	トレードランチャー+スノークリスタル×2
4回戦	アイスキャノン+サーヴィランス×4
5回戦	ストレングスブレード



⬅クロノギア+③などをセットしておけば、2回戦でタルを吹き飛ばすのがラクになる。

ミッション条件

ノルマ達成	ストレングスブレードを倒す
ゲージ満タン達成	(上記と同じ)

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×5.75
マニー倍率	×17.25
基礎経験値	3.93

パートナー

—

成功報酬

クリア報酬	マジックユニットⓁ コンボアーツ++ とどろく結晶
ランダム報酬	ブリザガレシピ(15%) サンダガレシピ(15%) ラストレシピ(10%) ハイポーション(15%) ハイエーテル(20%) エリクサー(15%) なし(10%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
サーヴィランス	20	吹きすさぶ魔石	P.412
エアバトラー(※1)	20	吹きすさぶ結晶	P.421
スカイグラップラー	42	プレミアムオーブ	P.422
スノークリスタル	30	凍てつく結晶	P.423
エイミングキャノン	14	アンカライト	P.423
アイスキャノン	20	ゴールド	P.423
トレードランチャー(※1)	40	光かがやく結晶	P.424
ヒュージキャノン(※1)	20	アンカライト	P.424
ストレングスブレード	50	アダマンタイト	P.429

※1……ミッションモードでは出現しない

トライアルミッション

最速クリアを目指せ!

『ファイア』『ブリザラ』『エアロガ』を使えるようにしておき、敵の弱点属性の魔法で攻めよう。とくに手間取りやすい2回戦では、『ハイジャンプ LV2』で高台にのぼり、『エアロガ』でヒュージキャノンとエイミングキャノンをまとめて攻撃すればクリアまでの時間を短くできる。

制約

- 回復魔法禁止
- エネミーのレベル+3

評価

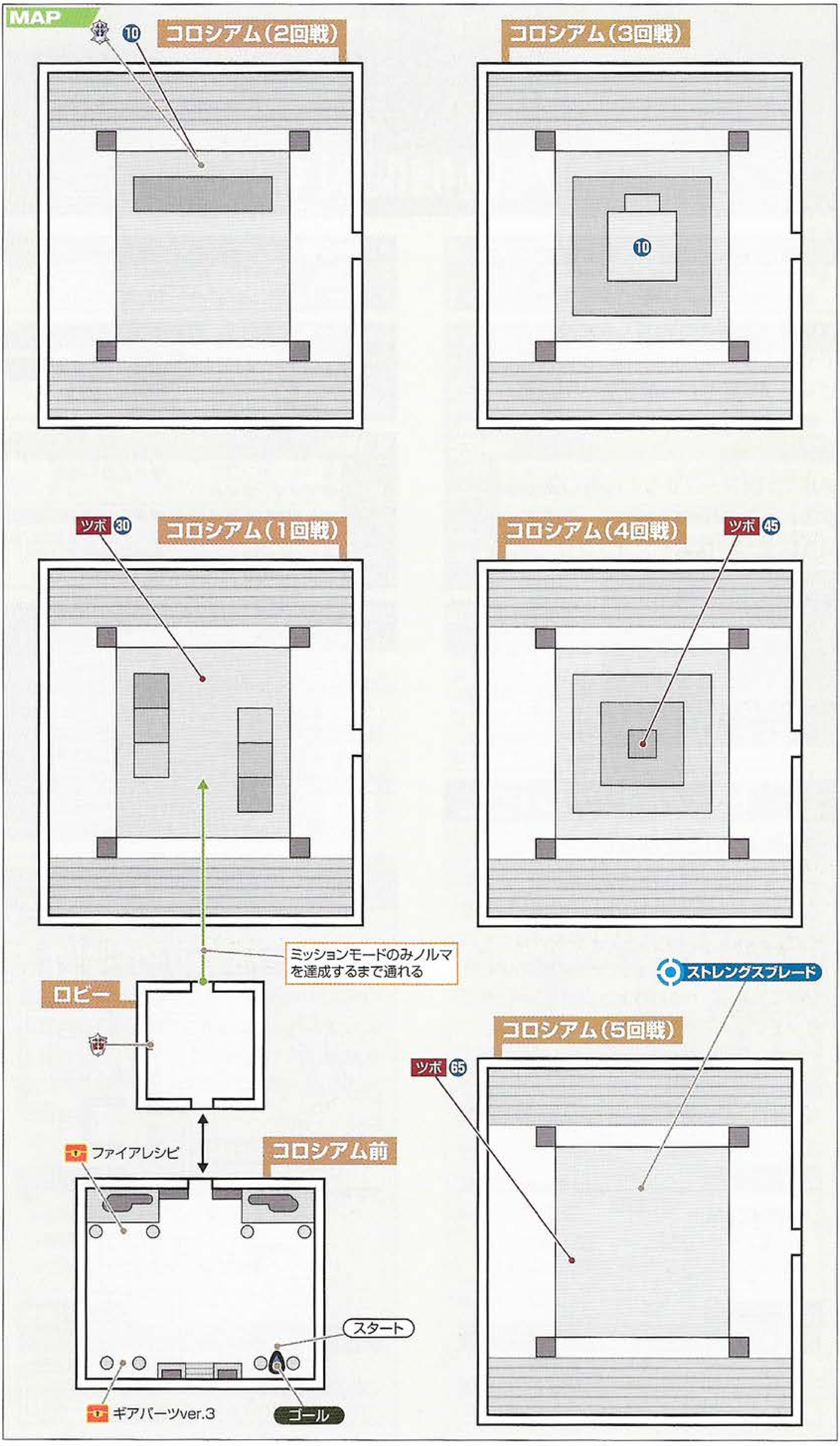
シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
♣♣♣	クリアタイムが3:30:00以内
♣♣	クリアタイムが3:30:01~5:00:00
♣	クリアタイムが5:00:01~6:00:00



⬅スカイグラップラーには『ブリザラ』が有効。凍結状態にできれば、すばやく倒せる。



➡ストレングスブレードの『タメ斬り』をガードして、敵が転倒したら『エアロガ』を使おう。


MAP
コロシアム(2回戦)
⑩
コロシアム(3回戦)
⑩
ツボ 30
コロシアム(1回戦)
コロシアム(4回戦)
ツボ 45
ミッションモードのみノルマを達成するまで通れる
ロビー
ストレングスブレード
コロシアム(5回戦)
ツボ 65
ファイアレシピ
コロシアム前
スタート
ギアパーツver.3
ゴール



DAY 297



トワイライトタウン

3

74 偽機関員を捜索せよ

攻撃をくり返してガードさせよう

地下連絡通路にいる????(偽機関員A)は、攻撃を4回(4回ワープしたあとは1回)ガードするとマップ内のどこかへワープする。ナビマップを見ながら敵を追いかけよう。

地下連絡通路で計5回ワープした????(偽機関員A)は、トンネルへ逃げていき、トンネルで5回ワープすると、奥の袋小路に出現する。トンネルの袋小路にいる????(偽機関員A)に近づけばミッションクリアだ。



←????(偽機関員A)がトンネルへ逃げたあと、路地裏に引き返すと、インビジブルが出現する。

トライアルミッション

最速クリアを目指せ!

????(偽機関員A)を攻撃して、ガードさせることをくり返せばいいが、『たたかう』をガードされると、ロクサスがよろめいてタイムロスになってしまう。ガードされてもよろめかずにすむ『エアロガ』『ドッジラッシュ』やリミットブレイクを使おう。

なお、????(偽機関員A)が遠くにワープすると、追いかけるのに時間がかかってしまうが、そのときは運が悪かったと思って最初からやり直すしかない。

制約

- 回復魔法禁止
- 回復アイテム禁止
- 接地しているあいだHPが減少しつづける

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
✿✿✿	クリアタイムが1:30:00以内
✿✿	クリアタイムが1:30:01～2:00:00
✿	クリアタイムが2:00:01～2:30:00

ミッション条件

ノルマ達成	????(偽機関員A)を追いつめる
ゲージ満タン達成	(ミッションゲージは増えない)

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×5.80
マニー倍率	×17.40
基礎経験値	4.33

パートナー

アクセル LV43

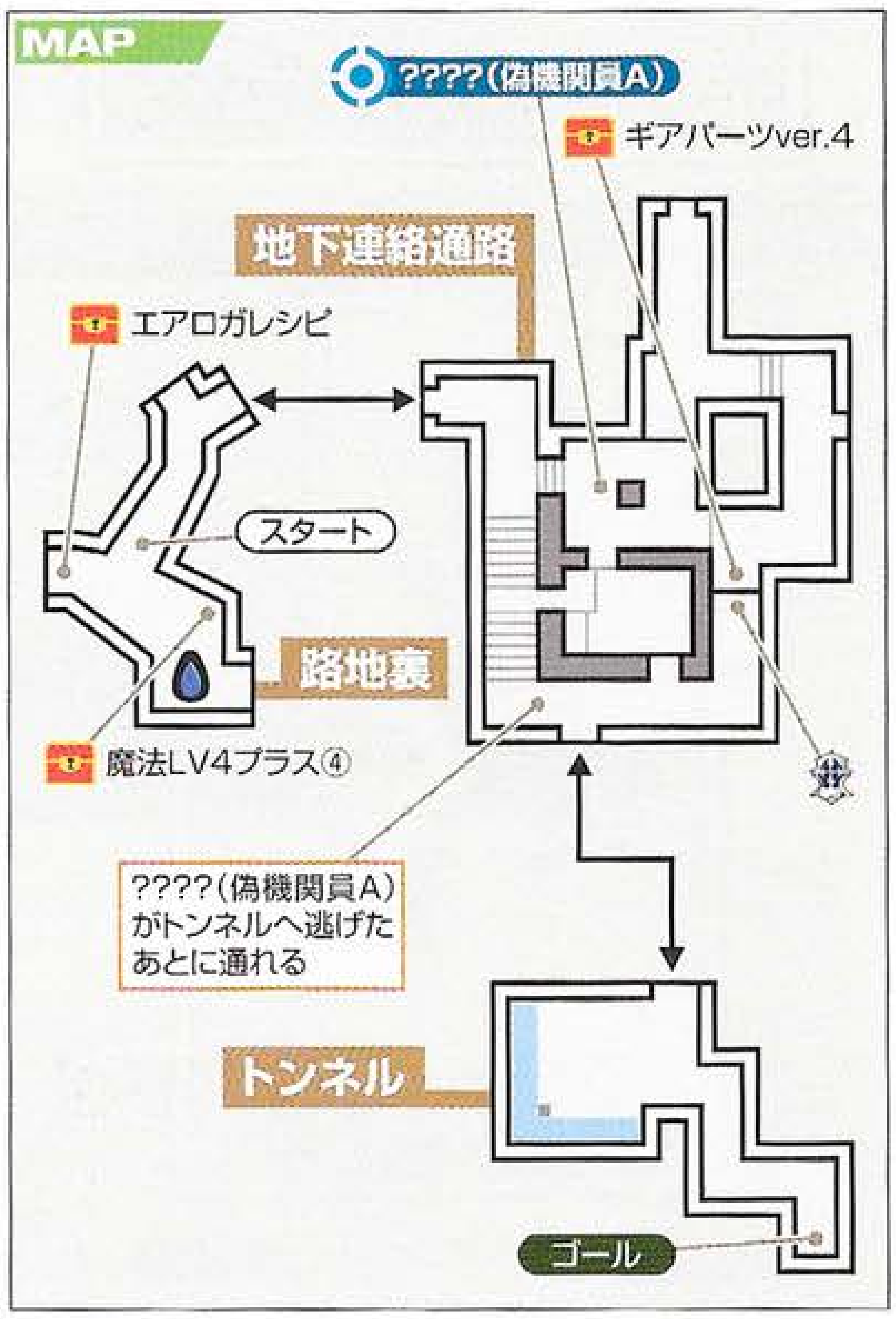
成功報酬

クリア報酬	ハイジャンプ③	とどろく結晶
	アダマンタイト	
ランダム報酬	エアロガレシピ(10%)	ギアパーツver.4(5%)
	オリハルコン(10%)	ハイポーション(20%)
	ハイエーテル(20%)	オールキュア(15%)
	なし(20%)	

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
シャドウ	30	燃え上がる魔石	P.406
スカーレットタンゴ	20	燃え上がる結晶	P.407
ウィードプラント	20	凍てつく結晶	P.409
レアベンダー	42	(※1)	P.412
インビジブル	45	ガードアーツ++	P.434
????(偽機関員A)	42	―	P.438

※1……ラックアーツ、アダマンタイト、ダークインゴットのいずれか





DAY 298

トワイライトタウン

3

75 偽機関員を討伐せよ

逃げる相手を追いかけろ

やるべきことはミッション74とほぼ同じで、トラム広場を逃げまわる????(偽機関員B)を攻撃していき、袋小路に追いつめればいい。ただし、空き地を通過するときには、メガシャドウ20体を倒す必要がある。

????(偽機関員B)は、こちらの攻撃を5回当てると、マップ内のどこかへワープする。4回目のワープのあと1回攻撃を当てると、マップ南側の袋小路にワープするので、ロクサスが近づけば追いつめることが可能だ。



←????(偽機関員B)を攻撃するときは、魔法を使ってもかまわない。

トライアルミッション

最速クリアを目指せ!

空き地に出現するメガシャドウ20体をどれだけ短時間で倒せるかがポイント。『エアロガ』を連発して一気に倒せば、かなり時間に余裕ができる。トラム広場で????(偽機関員B)を攻撃する場面では、空中コンボの攻撃回数が多い武器が役立つので、エレガントギア④などをセットしておくといい。

制約

- 回復魔法禁止
- 回復アイテム禁止
- つねにHPが減少しつづける

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
♔♔♔	クリアタイムが3:20:00以内
♔♔	クリアタイムが3:20:01~5:00:00
♔	クリアタイムが5:00:01~7:00:00

ミッション条件

ノルマ達成	????(偽機関員B)を追いつめる
ゲージ満タン達成	(ミッションゲージは増えない)

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×5.85
マニー倍率	×17.55
基礎経験値	4.73

パートナー

—

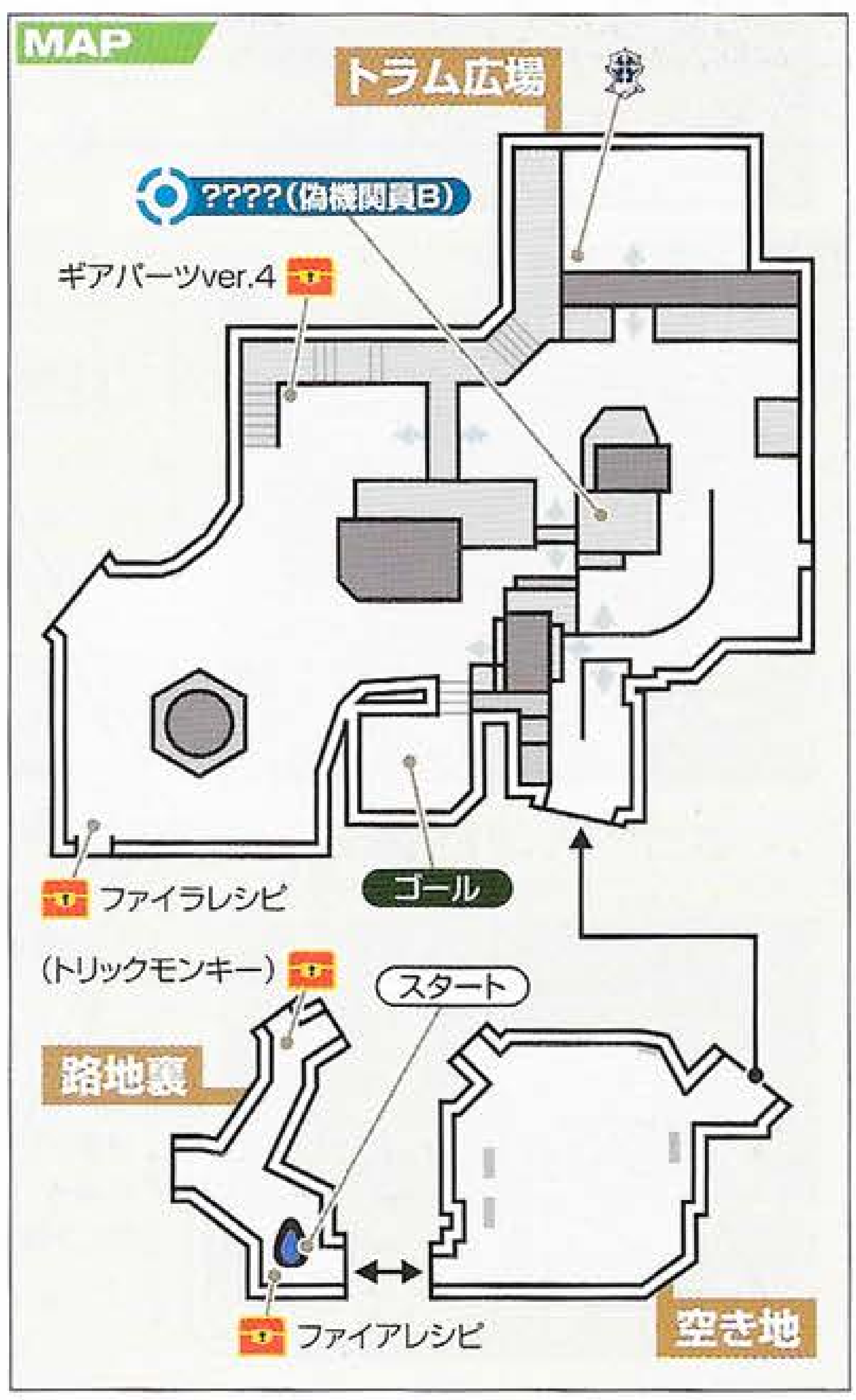
成功報酬

クリア報酬	ギアパーツver.3 / ギアパーツver.3 / 凍てつく結晶
ランダム報酬	エアロガレシピ(10%) / ギアパーツver.4(5%) / オリハルコン(10%) / ハイポーション(20%) / ハイエーテル(20%) / オールキュア(15%) / なし(20%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
メガシャドウ	20	ワイドアーツ+	P.406
スカーレットタンゴ	20	燃え上がる結晶	P.407
ストームボム	20	コンボアーツ++	P.414
トリックモンキー	42	光かがやく結晶	P.420
????(偽機関員B)	42	—	P.438

MAP





DAY 299

ネバーランド

2 マスター

76 シャドウブロックを破壊せよ

空からシャドウブロックに近づこう

ミッション開始時点から『オートグライド』を使用することができる。いくつかのシャドウブロックは海の向こう側にあるので、空を飛んで近づき、『たたかう』などで壊そう。

トライアルミッション

最速クリアを目指せ!

夜の海と海賊船(甲板)にある計5個のシャドウブロックを、『サンダガ』で壊していけばいい。それぞれの場所を覚えておけば、簡単にトライアルシンボルを3個獲得できる。

制約

- レベル制限30まで
- つねにHPが減少しつづける

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
♔♔♔	クリアタイムが1:00:00以内
♔♔	クリアタイムが1:00:01〜2:00:00
♔	クリアタイムが2:00:01〜3:00:00

ミッション条件

ノルマ達成	シャドウブロックを5個破壊する
ゲージ満タン達成	シャドウブロックを7個破壊する

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×5.90
マニー倍率	×17.70
基礎経験値	5.13

パートナー

—

成功報酬

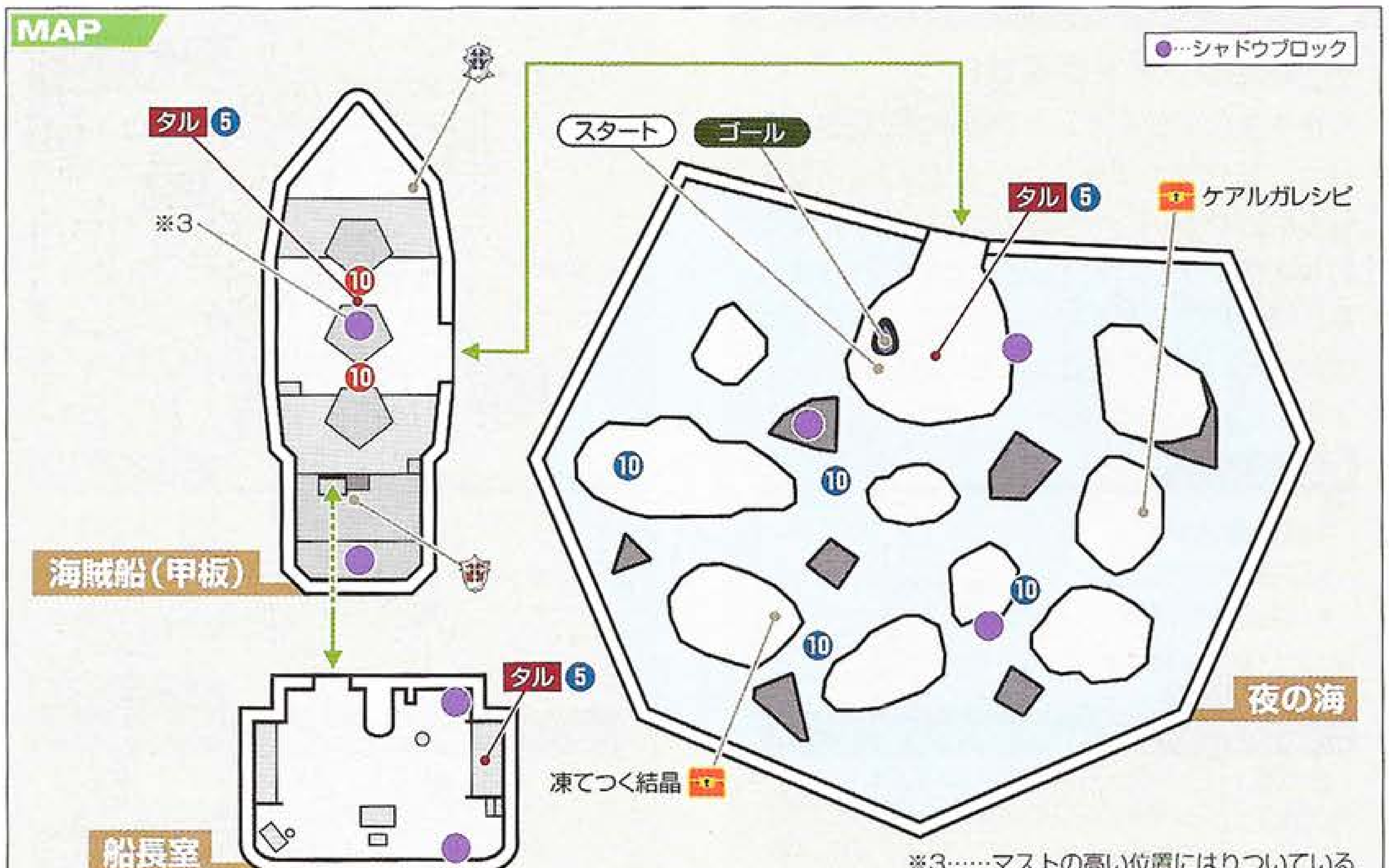
クリア報酬	ルーンアーツ+　パワーアーツ+　グライドアップⓁ
ランダム報酬	ケアルガレシピ(20%)　ラストレシピ(10%)　凍てつく結晶(20%)　ミスリル(25%)　ハイポーション(15%)　なし(10%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
ターコイズマーチ	14	光かがやく結晶	P.409
レアベンダー(※1)	43	(※2)	P.412
バブルビート	24	凍てつく結晶	P.416
ウェイブクレスト	24	吹きすさぶ結晶	P.430
シャドウブロック	43	—	P.417

※1……ミッションモードでは出現しない
※2……ラックアーツ、アダマンタイト、ダークインゴットのいずれか

MAP



※3……マストの高い位置にはりついている

各ワールドの物語

ハロウィンタウン
Halloween Town

START

DAY 149
MISSION 42

新しいアイデア

ハロウィンに新しい要素を取り入れるため、ジャックは今日も悩みつづけていた。ちょうどそのとき、闇の回廊から城へ帰るロクサスを目撃し、ジャックはあるアイデアを思いつく。一方、ロック、ショック、バレルの3人組は、墓場のスミで何かを見つけるが……。



DAY 152～156
MISSION 45

恐怖と驚きの風船

ジャックは、ひらめいたアイデアをさっそく実行に移した。触れるとクモが出てくる風船を街の各所に配置したのだ。しかし、誰のイタズラか、風船の中身はいつの間にかハートレスに変わっていた。ロクサスはハートを回収すべく、風船を調べはじめる。



DAY 173～176
MISSION 52

小鬼3人組の秘密

ロクサスの顔を見かけるたびにイタズラをしてくる、ロック、ショック、バレルの小鬼3人組。単にイタズラが好きなだけでなく、月の見える丘の先に何かを隠していて、そこにロクサスを近づけさせたくないようだ。彼らは何を隠しているのだろうか？



DAY 225～227
MISSION 62

真の恐怖の前触れ

相も変わらずロクサスにイタズラをした小鬼3人組は、「あれを隠している場所」へ逃げこむが、そこには謎の巨大な怪物が……。一方、ハートレス討伐の任務を終えたロクサスも、闇の回廊から城へ帰ろうとしたところで、正体不明の黒い触手の攻撃を受ける。



DAY 256～258
MISSION 66

恐怖を振りまく黒い使者

町はずれに現れた巨大ハートレスは、ロック、ショック、バレルが隠していたものが、ハートレスを食べて成長した姿だった。ロクサスがそれを倒すのを目撃したジャックは、ハロウィンの主役としてロクサスをモチーフにしたカカシを作るが、そのデキは……。



END



ストーリー進行チャート⑤ DAY 300~358

その日にできること	P.339より	ストーリーダイジェスト

MISSION

77 テイルミラージュを討伐せよ
P.374

DAY 300 停止

停止したソラの記憶

任務のあと、ひさしぶりにロクサス、アクセル、シオンの3人が時計塔にそろったが、誰も口を開こうとしない。一方、ソラの記憶の修復が停止したと知ったディズは、強行策に出ることを決意する。






ザルディン
- ミッション80が追加される
条件 ミッション66~68をすべてクリアする

DAY 301 誰もいない場所

DAY 302

DAY 303


シオン
- 光かがやく結晶がもらえる

DAY 304

MISSION

報酬ゲージ ×1 ×2 ×3

78 ハートレスを探し出し、討伐せよ
報酬ゲージ +1 P.376

79 大型ハートレスを討伐せよ
報酬ゲージ +1 P.378

80 ツボを破壊せよ
追加 報酬ゲージ +2 P.380

81 エメラルドセレナーデを討伐せよ
報酬ゲージ +8 P.381

次ページへ

その日にできること

前ページより

ストーリーダイジェスト

シグバール
● 凍てつく結晶がもらえる
条件 ミッション46の『フィルのトレーニング』で150点以上獲得する

DAY 321
失われてゆく力

アクセルの助言
シオンが機関にもどって以来、ロクサスは日に日に弱っていた。じつはシオンが、ロクサスの力を吸収していたのだ。シオンはアクセルに相談するが、「俺たちの親友であるシオンなら、どうするのが一番いいのか自分で考えられるはずだ」とさとされる。



MISSION
82 スパイククローラーを討伐せよ P.382

DAY 322
計画

ルクソード
● ミッション84と87が追加される
条件 ミッション82で宝箱をすべて開ける

DAY 323
過ぎゆく日々

DAY 324

シオン
● エリクサーレシピがもらえる

DAY 325

DAY 326

ゼムナスたちの密談
ゼムナスたちにとっては、ソラの力が手中にあれば、ロクサスとシオンのどちらが残ってもかまわなかった。ロクサスの力をシオンが吸収しはじめたいま、ゼムナスの計画は最終段階に入っていく。



MISSION

報酬ゲージ ×1 ×2 ×3

ミッション		報酬ゲージ	
83 ザルディンを捜索せよ		+2	P.384
84 バーニングボールを討伐せよ	追加	+2	P.386
85 ハートを回収せよ		+2	P.388
86 機関の標章を回収せよ		+3	P.390
87 ウインドストームを討伐せよ	追加	+3	P.391

最後の夕陽
シオンはリクとデスティニーアイランドで会って以来、大事な友だちであるロクサスのために、自分はどうすればいいのかをずっと考えていた。そしてこの日、ひさしぶりに3人で夕陽をながめながら、シオンはある決意を固める。



DAY 352
夕陽

シグバール
● とどろく結晶がもらえる
条件 シグバールに話しかけたあと、ファイナルリミットで敵を50体以上倒す

MISSION
88 大型ハートレスを討伐せよ P.392

次ページへ

INDEX

その日にできること ／ 前ページより ／ ストーリーダイジェスト

DAY 353 決意

MISSION

89 6体の大型ハートレスを討伐せよ P.393

すべてはロクサスのために

自分のなすべきことを見つけたシオンは、一緒に任務に出たシグバールを気絶させて、ふたたび脱走を図る。その場にいたアクセルも、ロクサスを救うにはそれしかないと悟り、シオンを見逃す。



DAY 354 真実

ザルディン

- アダマンタイトがもらえる
- ラックアーツがもらえる

条件 アダマンタイトをもらったあと、パネル合成でドッジコンボⓁのパネルを作る

ルクソード

- ルーンアーツ++がもらえる

MISSION

90 装置を設置せよ P.395

明かされた計画

ロクサスとシオンを利用してキーブレードの力を我がものにするという計画の全貌が、ゼムナスの口からメンバー全員に知らされた。それと同時に、計画の秘密を知ったシオンを野放しにしておけないと、アクセルに対してシオンを捕獲せよとの命令がくだる。



DAY 355 届かない言葉

MISSION

91 脱出 P.396

アクセルと話せばミッション開始

この日ロビーにいる機関のメンバーは、アクセルひとり。彼に話しかけて「アクセルに全部聞いてみよう」を選ぶと、そのままミッション91がはじまる。なお、キャンプメニューを開くことやショップの利用は通常どおり行なえるので、アクセルに話す前にミッションの準備をしておきたい。

機関との決別

アクセルはシオンの秘密をずっと以前から知っていたようだった。だとすると、もしかして自分のことも？　そう考えたロクサスはアクセルを問いつめるが、彼は何も言おうとしない。ロクサスは意を決して、機関の城をあとにする。



次ページへ

その日にできること | 前ページより | ストーリーダイジェスト

DAY 356 役目

哀しき戦い

ソラに会うために、ナミネのもとを訪れたシオン。そんな彼女を追ってきたのはアクセルだった。「俺は決めた！　お前らが何度逃げようが、俺が何度だって連れて帰ってやる！」——そう叫んでアクセルはシオンと刃をまじえる。



DAY 357 涙

MISSION

92 シオン P.398

駅前広場へ向かおう

この日はロビーではなく、トワイライトタウンの空き地にいるところからはじまる。ミッション92を開始するには、駅前広場へ行って駅の扉を調べたのちに「行ってみる」を選べばいい。駅前広場ではキャンプメニューが開けるほか、ショップも利用できるので、扉を調べる前にミッションの準備をしておこう。なお、ミッション92をクリアしたあとは、そのままミッション93がはじまる。エンディングの前にセーブできる場所は駅前広場が最後となるので、忘れずにセーブしておきたい。

シオンとの対決

行くあてもなく時計塔にやってきたロクサスのもとへ、シオンが現れる。フードを脱いだその顔は、まったく別人のものだった。ロクサスから吸収した力で満たされたシオンは、ロクサス自身をも取りこむと言って、戦いを挑んでくる。



DAY 358 願い

MISSION

93 願い P.399

シオンの想いとともに

キングダムハーツさえ解放すれば、またアクセルやシオンと一緒にいられる——そう考えたロクサスは、2本のキーブレードでハートレスを倒しながら機関の城へと向かう。しかし、そんなロクサスの前に、リクが立ちはだかった。



DAY 359 新たなはじまり

エンディングへ



DAY 300

ネバーランド

0 マスター

77 テイルミラージュを討伐せよ

フックたちのあとを追え

討伐対象であるテイルミラージュは、下記の手順を踏めば出現する。地面を掘るときは、ナビマップを頼りに★マークの場所に移動して、地面に3回攻撃を当てればいい。

クリアまでの手順

1 海賊船(甲板)
- 船長室への扉に近づいてフックたちの話を聞く

2 船長室
- ティンカーベルを助けて『オートグライド』を使えるようにしてもらう

3 夜の海
- 北西の岩場の★マークの場所を掘る

4 夜の海
- 闇の回廊のそばにいるフックたちに近づき、出現したテイルミラージュを倒す
  ミッションノルマ達成 & ミッションゲージ満タン達成

5 夜の海
- 闇の回廊から帰還する

「宝探し」をしよう

手順2を行なったあとは、「宝探しについて」のチュートリアルが表示され、海賊船(甲板)と船長室のあちこちを調べることができるようになる(調べられる場所は右ページのマップの?の場所)。特定の場所を調べて、地図のきれはしを見つけると、夜の海のナビマップに★マークが表示され、そこを掘ればアイテムが手に入るのだ。なお、ノルマを達成したあとは、地図のきれはしc以外の場所をすべて調べていれば、船長室のベッドの上に地図のきれはしcが出現。これを入手すると、凍てつく結晶がある場所を掘れるようになる。

ミッション条件

ノルマ達成	テイルミラージュを倒す
ゲージ満タン達成	(上記と同じ)

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×5.95
マニー倍率	×17.85
基礎経験値	5.53

パートナー

—

成功報酬

クリア報酬	LV3プラス④(A)　サンダガレシピ　ゴールド
ランダム報酬	ケアルガレシピ(20%)　ラストレシピ(10%)　凍てつく結晶(20%)　ミスリル(25%)　ハイポーション(15%)　なし(10%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
シャドウ	30	燃え上がる魔石	P.406
ターコイズマーチ(※1)	20	光かがやく結晶	P.409
ポセッサー	30	とどろく結晶	P.411
テイルミラージュ	50	ラックアーツ	P.430

※1……ミッションモードでは出現しない



←手順3で掘る★マークだけは、地図のきれはしがなくても表示される。

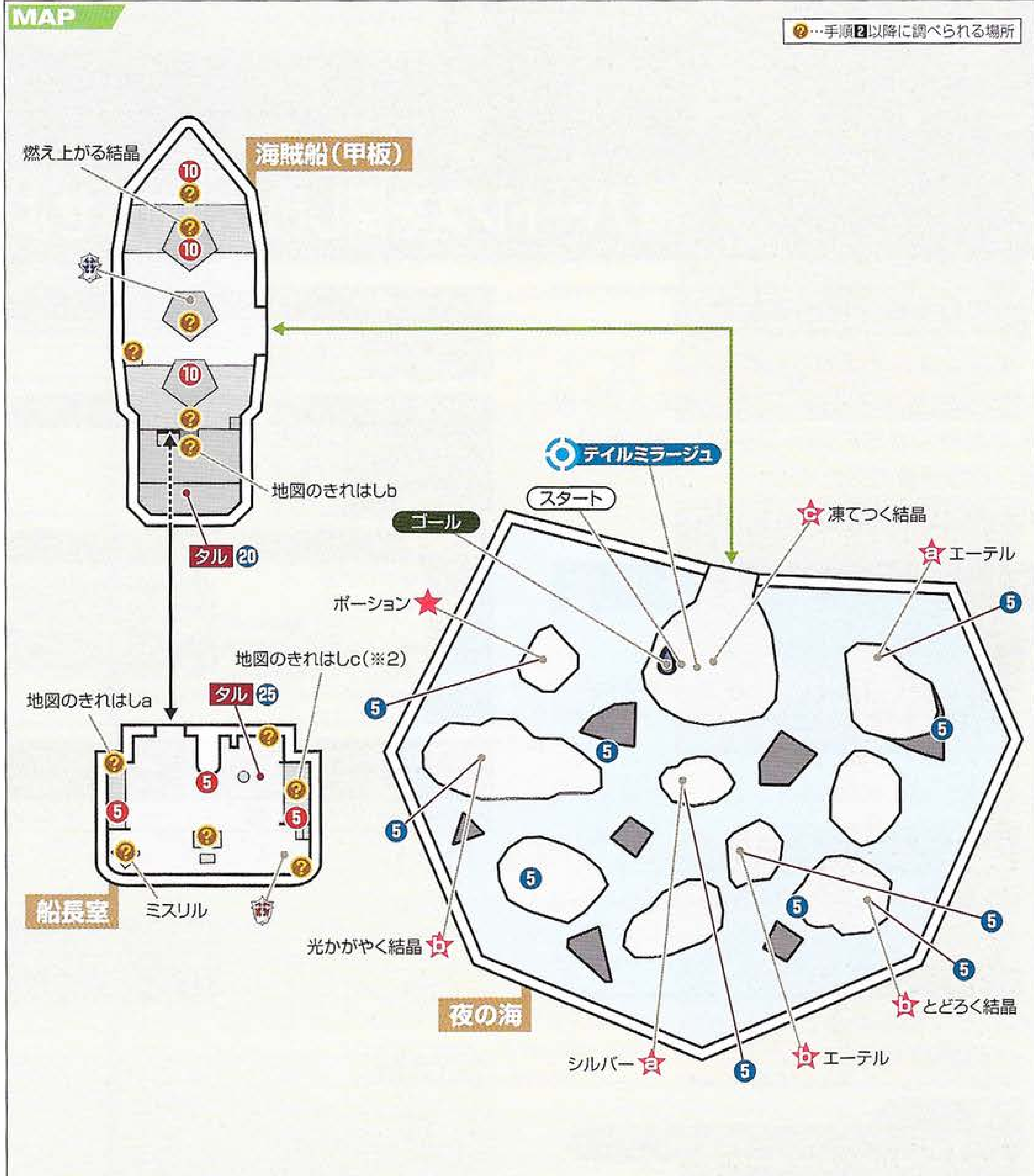


➡条件を満たすと、地図のきれはしcが落ちてくるシーンが見られる。

ミッションモードでのちがい

海賊船(甲板)や船長室を調べられず、地図のきれはしも入手できないが、手順2を行なった時点ですべての★マークが表示ずみ。★マークの場所では、アイテムを入手できないかわりに、地面を掘るたびにミッションプライズが10ずつ出現する。

MAP



※★は地面を掘ったあとに入手できることを示し、なかにアルファベットの記述があるものは、同じアルファベットの地図のきれはしを入手したあとにのみ掘れることを示す
※2……テイルミラージュを倒し、なおかつ地図のきれはしc以外のすべての❓の場所を調べたあとに入手可能

トライアルミッション

最速クリアを目指せ!

クリアに必要な手順をすばやくこなし、テイルミラージュを『サンダガ』の連発で倒そう。『たたかう』での攻撃は、ワープで逃げられやすいのでオススメできない。



⬅敵の真下から『サンダラ』を使うのも有効。ただし、『サンダガ』とくらべて倒すまでに時間がかかってしまう。

制約

- 回復魔法禁止
- エネミーのレベル+9

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
♣♣♣	クリアタイムが1:15:00以内
♣♣	クリアタイムが1:15:01〜1:45:00
♣	クリアタイムが1:45:01〜2:30:00



DAY 301~304

ネバーランド

0 マスター

78 ハートレスを探し出し、討伐せよ

スカイルーラーを倒せ

ミッションを開始した直後から、『オートグライド』を使用することができる。空を飛んで北側の岩場にいるフックたちに近づくと、討伐対象のスカイルーラーが出現するので、それを倒せばいい。

トライアルミッション

攻撃回数を少なくせよ!

魔法やリミットブレイクなら「攻撃を行なった回数」にカウントされないため、『ファイア』を使って攻撃しよう。『ファイア』を使える回数が足りない場合は、エリクサーなどの魔法の使用回数を回復させるアイテムを持っていくのも手だ。回復魔法が使えないので、ハイポーションなどの回復アイテムもいくつかセットしておきたい。

制約

- レベル制限40まで
- 回復魔法禁止

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
♔♔♔	攻撃を行なった回数が0回
♔♔	攻撃を行なった回数が1回~20回
♔	攻撃を行なった回数が21回~60回

最速クリアを目指せ!

武器パネルなどで魔法力を上げ、『ファイア』で攻撃するのがオススメ。尻尾に『ファイア』を当てるコツをつかめば、トライアルシンボルを3個獲得するのも難しくない。

制約

- レベル制限20まで
- 受けるダメージ30%アップ

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
♔♔♔	クリアタイムが7:45:00以内
♔♔	クリアタイムが7:45:01~9:15:00
♔	クリアタイムが9:15:01~10:15:00

ミッション条件

ノルマ達成	スカイルーラーを倒す
ゲージ満タン達成	(上記と同じ)

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×6.25
マニー倍率	×18.75
基礎経験値	6.03

パートナー

—

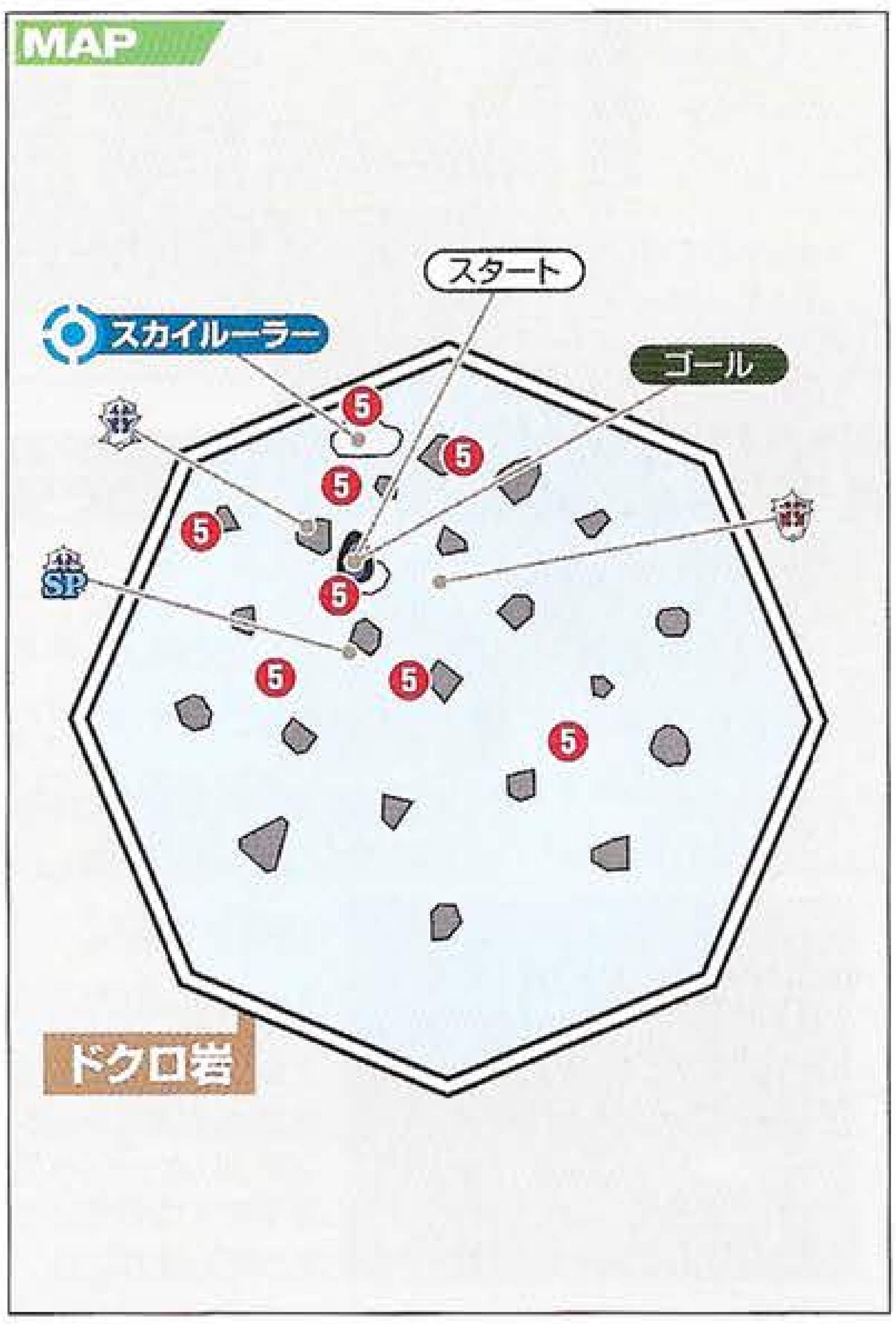
成功報酬

クリア報酬	ブリザガ、パワーアーツ+、シルバー
ランダム報酬	ケアルガレシピ(20%)、ラストレシピ(10%)、凍てつく結晶(20%)、ミスリル(25%)、ハイポーション(15%)、なし(10%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
スカイルーラー	49	—	P.443

MAP



各ワールドの物語

ワンダーランド Wonderland

START

DAY 152～156 MISSION 47

白うさぎを追って

ハートを回収するために訪れたワンダーランドで、ロクサスは白うさぎがあわてた様子で走っていくのを見かける。さっそくあとを追いかけるが、白うさぎが入っていった扉は、ドアノブが寝ていて開かない。ロクサスは追跡をあきらめて城へ帰還するのだった。



DAY 172 MISSION 51

チシャ猫の助言

ルクソードとともにハートレス討伐にやってきたロクサスだったが、討伐対象はどこにも見当たらない。そこへ現れたのはチシャ猫だった。持ってまわった言いかたながらも、チシャ猫は討伐対象の居場所を教えてくれ、ロクサスたちは無事に任務を終える。



DAY 194～197 MISSION 57

"3人組"を探せ

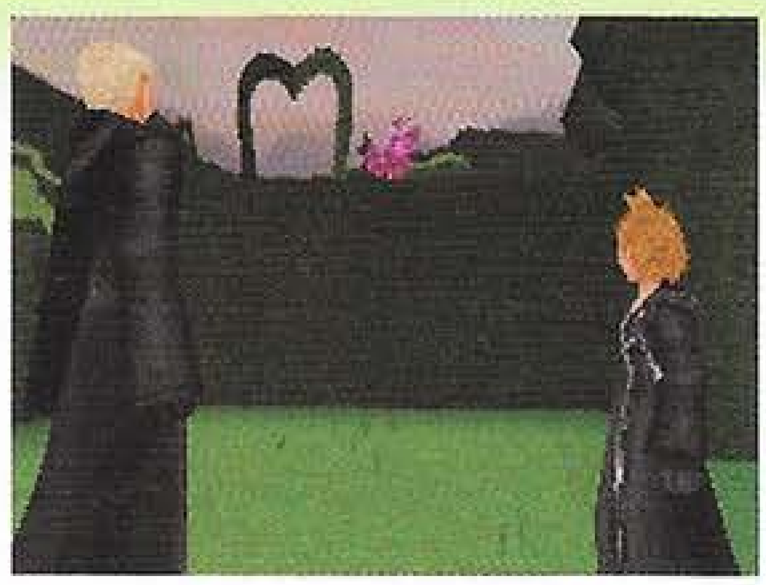
ハートの女王は、自分を驚かせたあやしい3人組をトランプ兵たちに探させていた。もしかすると、それは今回の任務で討伐しようとしているハートレスでは……？　ロクサスたちはトランプ兵がまだ捜索していない庭へ向かい、目的のハートレスを討伐した。



DAY 255 MISSION 65

新しい影

ロクサスたちが倒した"3人組"を、ハートの女王はいまだ探しつづけていた。そんな女王をチシャ猫が皮肉る。「犯人のかわりに新しい影がいるけど、そんなことは知らずに、ちがう迷路の庭を行ったりきたり」――それこそ、今回の討伐対象に関する助言だった。



DAY 277～280 MISSION 69

心のおもむくままに

あいまいなことしか言わないチシャ猫に、ロクサスは自分の敵なのか味方なのかを問いただす。しかしチシャ猫は、「心のおもむくままに決めればいい」と言い残して消えてしまう。心を持たない自分は、何を信じれば……？　ロクサスの気分は晴れなかった。



END



DAY 301~304

ハロウィンタウン

4 マスター

79 大型ハートレスを討伐せよ

『ファイア』で敵を倒そう

吊り橋でアイスキューブ2体とスノークリスタルを倒したあと、追加で出現するコールドリッパーを倒せばノルマ達成となる。ただし、吊り橋へ行くには、ギロチン広場でアイスキューブ6体とリアゴースト2体を、月の見える丘でアイスキューブ4体とリアゴースト5体を倒さなければならない。これらの敵は炎属性の魔法に弱いので、『ファイア』を使える回数を増やしておくといい。

なお、パートナーのシグバールは、ミッション開始時点では一緒に行動しておらず、棺のある墓地で合流するまでは、ロクサスひとりで行動することになる。



←スノークリスタルは防御力が高く、『たたかう』だけで倒すのは大変。

ミッション条件

ノルマ達成	コールドリッパーを倒す
ゲージ満タン達成	(上記と同じ)

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×6.25
マニー倍率	×18.75
基礎経験値	6.03

パートナー

シグバール LV50

成功報酬

クリア報酬	凍てつく結晶 / ミスリル / アダマンタイト
ランダム報酬	ファイガレシピ(15%) / ラストレシピ(20%) / とどろく結晶(20%) / 光かがやく結晶(20%) / ハイエーテル(15%) / なし(10%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
デトネーター(※1)	26	ラストレシピ	P.414
トリックモンキー	49	光かがやく結晶	P.420
アイスキューブ	49	凍てつく結晶	P.422
スノークリスタル	22	凍てつく結晶	P.423
リアゴースト	15	とどろく結晶	P.426
キャリーゴースト	32	エアアーツ++	P.426
コールドリッパー	55	ワイドアーツ++	P.428

※1……ミッションモードでは出現しない

トライアルミッション

最速クリアを目指せ!

魔法力を上げつつ、『ファイア』を使える回数を増やしておこう。コールドリッパーに対しては『ファイラ』が有効で、単に連発するだけでも大ダメージを与えられるが、敵が転倒したところに使えば、2~3発で倒せる。

制約

- レベル制限60まで
- エネミーのレベル+13

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
♣♣♣	クリアタイムが4:20:00以内
♣♣	クリアタイムが4:20:01~5:00:00
♣	クリアタイムが5:00:01~6:00:00

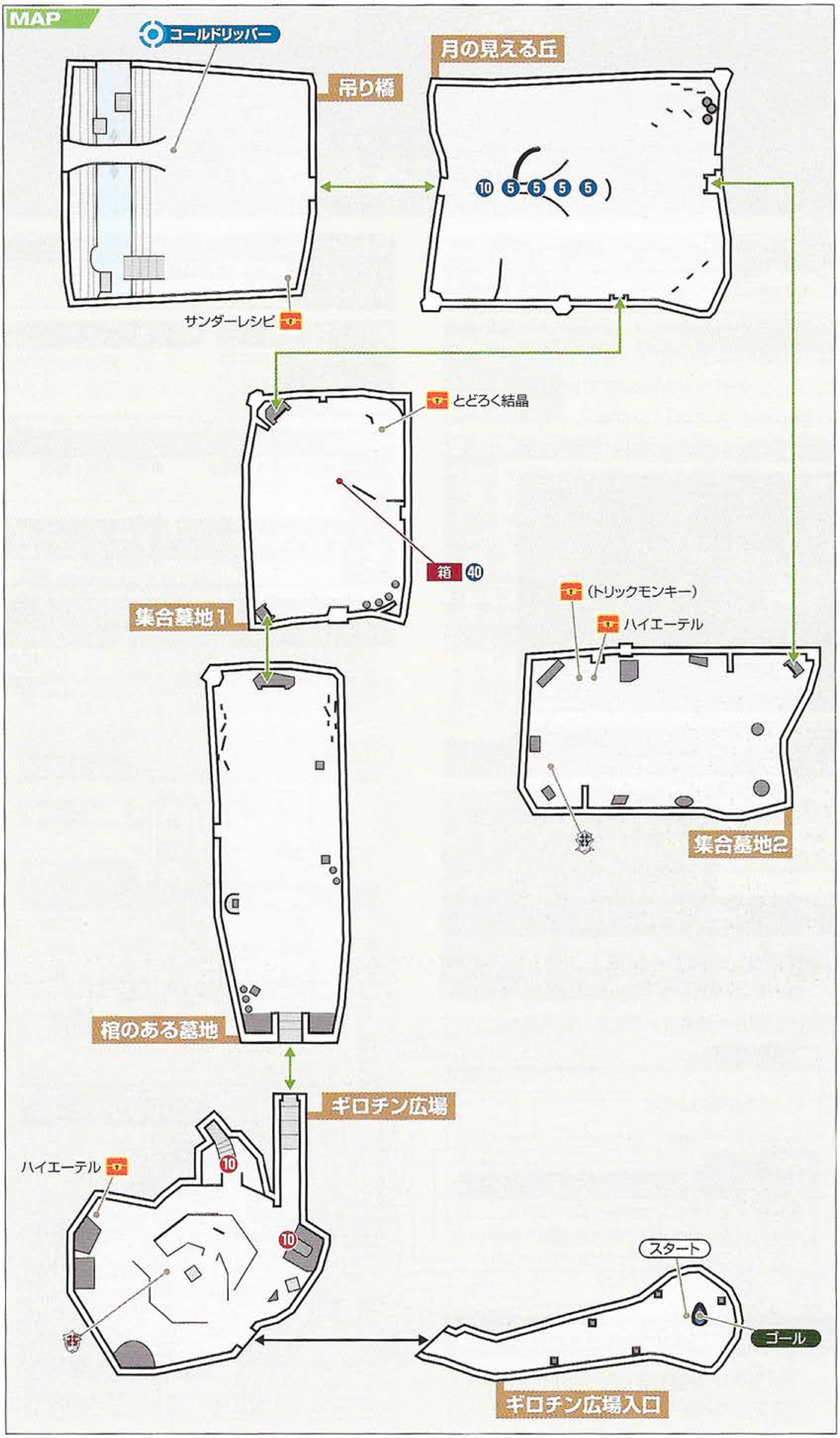


←リアゴーストとアイスキューブに対しては、『エアロガ』でまとめて攻撃するのもいい。



➡コールドリッパーの『タメ斬り』をガードすれば、敵が転倒して、攻撃のチャンスができる。

MAP



コールドリッパー
吊り橋
サンダーレシピ
月の見える丘
10 5 5 5 5
とどろく結晶
箱 40
集合墓地1
(トリックモンキー)
ハイエーテル
集合墓地2
棺のある墓地
ギロチン広場
ハイエーテル
10
10
スタート
ゴール
ギロチン広場入口



DAY 301~304

発生条件 DAY 301～303に、ミッション66～68をすべてクリアしてからザルディンと話す

ビーストキャッスル

0 マスター

80 ツボを破壊せよ

リビングポッドは1体ずつ倒せ

西のホールに置かれているツボを破壊するのが目的のミッション。20個のツボの中身は下の表のなかからランダムで決まり、強敵のリビングポッドが4体まで出現する。ツボを割ったときにリビングポッドが現れたら、ひとまずはその敵を倒すことに専念しよう。



⬅敵を無視してツボを割りつづけるなら、クロノギア③などを利用したい。

ツボの中身の内訳

中身	個数
プライズ(HPプライズ+マニー)	4
プライズボックス(ハイポーション)	4
敵(リビングポッド)	4
(なし)	8

トライアルミッション

ミッションゲージを上げろ!

すべてのツボを壊すだけで3個のトライアルシンボルを獲得できるため、難易度は低い。

制約

- レベル制限30まで

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
♣♣♣	ミッションゲージの量が100%
♣♣	ミッションゲージの量が89～99%
♣	ミッションゲージの量が75～88%

ミッションモードでのちがい

ツボを壊したとき、マニーのかわりにミッションプライズが4ポイントぶん出現する。

ミッション条件

ノルマ達成	ツボを15個破壊する
ゲージ満タン達成	ツボを20個破壊する

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×6.25
マニー倍率	×18.75
基礎経験値	6.03

パートナー

――

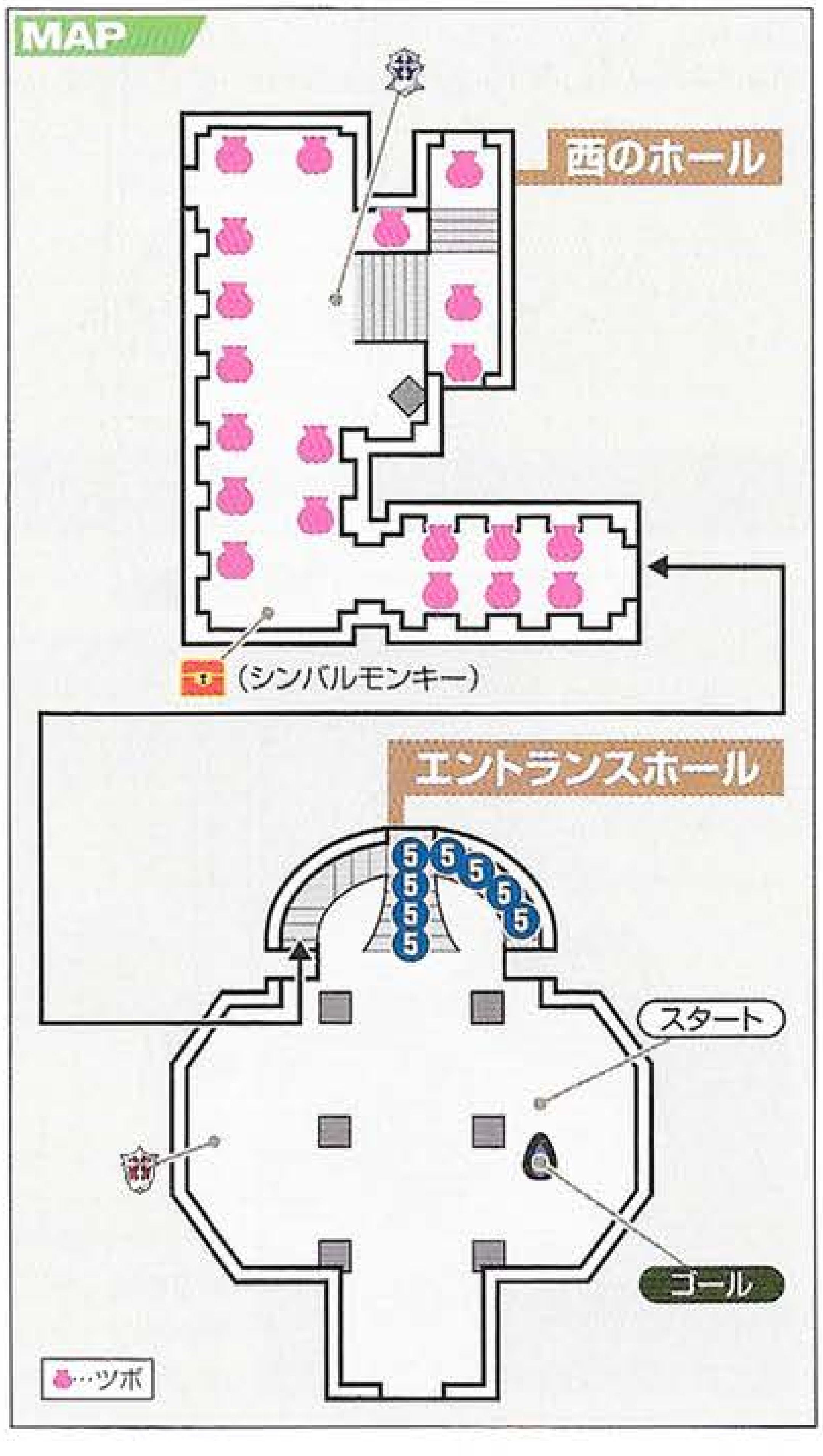
成功報酬

クリア報酬	光かがやく結晶、光かがやく魔石、ラックアーツ
ランダム報酬	ケアルガレシピ(10%)、燃え上がる結晶(10%)、ハイポーション(20%)、ハイエーテル(20%)、エリクサー(20%)、なし(20%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
シンバルモンキー(※1)	50	シルバー	P.420
リビングポッド	51	――	P.426

※1……ミッションモードでは出現しない





DAY 301～304

ワンダーランド

6　マスター

81 エメラルドセレナーデを討伐せよ

待ち伏せての『ファイア』が有効

討伐対象のエメラルドセレナーデは、赤いバラの迷路庭園(西)を巡回している。赤いバラの迷路庭園(西)は、とても入り組んだ構造のため、敵を追いかけて攻撃するのは非常に難しい。下のマップを参考に、エメラルドセレナーデの移動ルート上で待ち伏せして、『ファイア』で攻撃しよう。

トライアルミッション

最速クリアを目指せ!

『ファイア LV5』でエメラルドセレナーデを攻撃し、炎上状態を発生させるといい。炎上状態によるダメージは、相手の最大HPに比例して増えるうえ、制約によるダメージ50%ダウンの効果を受けずにすむのだ。

制約

- 与えるダメージ50%ダウン
- エネミーのレベル+17

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
★★★	クリアタイムが04:05:00以内
★★	クリアタイムが04:05:01～04:35:00
★	クリアタイムが04:35:01～05:05:00

ミッション条件

ノルマ達成	エメラルドセレナーデを倒す
ゲージ満タン達成	(上記と同じ)

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×6.25
マニー倍率	×18.75
基礎経験値	6.03

パートナー

―

成功報酬

クリア報酬	パワーアーツ++　ルーンアーツ++ 凍てつく結晶
ランダム報酬	ブリザガレシピ(30%) 吹きすさぶ結晶(30%) ダイヤモンド(20%) なし(20%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
グレイカプリス	20	エアアーツ++	P.407
レアベンダー(※1)	49	(※2)	P.412
エメラルドセレナーデ	49	ゴールド	P.409

※1……ミッションモードでは出現しない
※2……ラックアーツ、ダイヤモンド、ダークインゴットのいずれか



←『ブリザラ』と『エアロガ』を交互に使って、一方的に攻撃することも可能。

MAP





DAY 321



アグラバー

8　マスター

82 スパイククローラーを討伐せよ

仕掛けを解いてランプの間へ行こう

スパイククローラーは、魔法の洞窟：ランプの間で奥へ進むと出現するが、その部屋につづく道は、鉄格子によって閉ざされている。鉄格子を開けるには、金色の像をたたくと落ちてくる4つのブロックのうちの3つを『たたかう』で移動させ、マップの下側にある3つのスイッチに乗せればいい。

ちなみに、このミッションの宝箱をすべて開けておけば、DAY 322〜324でルクソードと話したときに、新しいミッションがふたつ追加される。

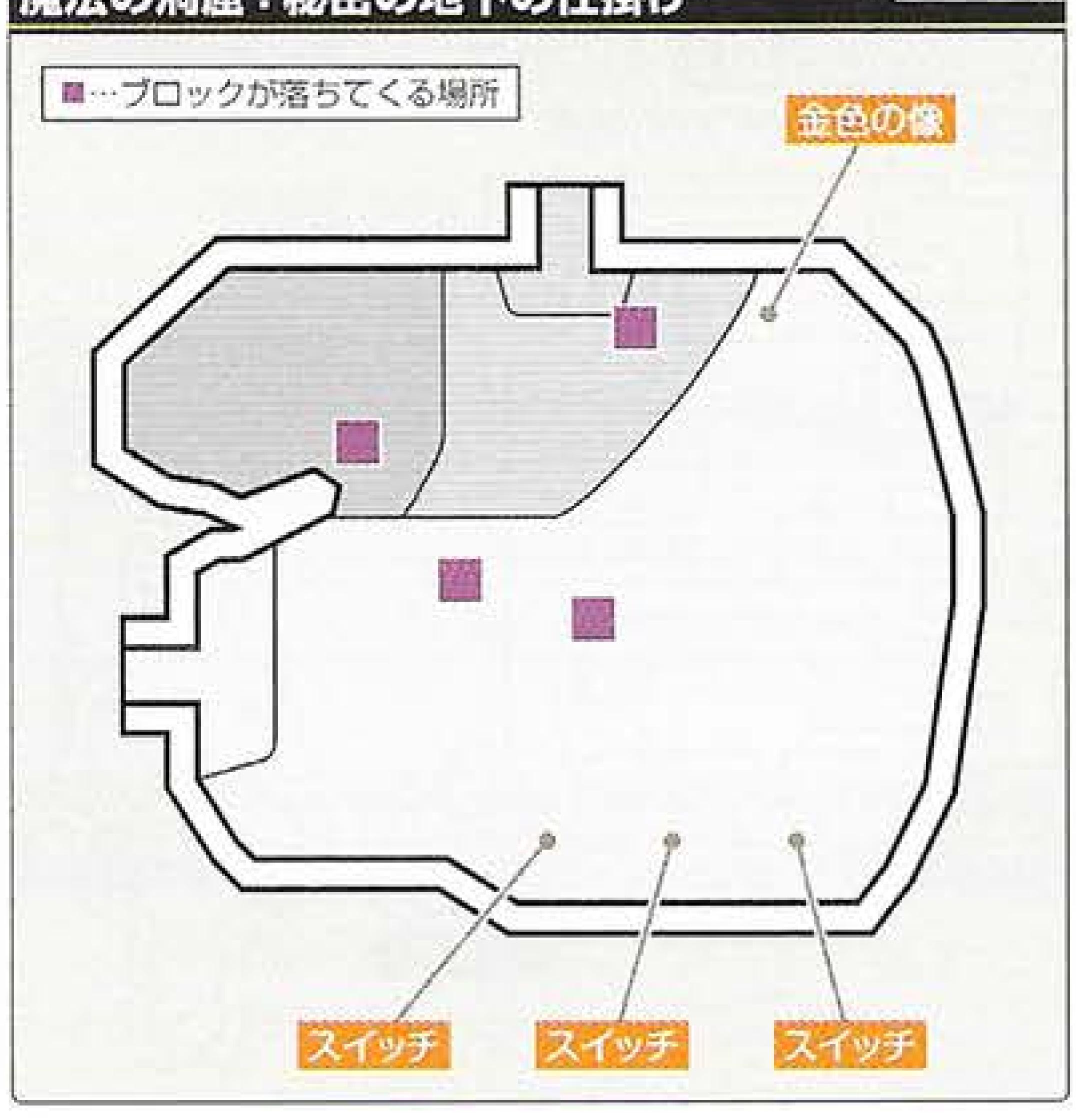


←金色の像にもう一度『たたかう』を当てると、すべてのブロックの位置がもとにもどる。



➡『ハイジャンプ LV2』を利用できない場合は、ブロックを足場にして高台にのぼろう。

魔法の洞窟：秘密の地下の仕掛け



ミッション条件

ノルマ達成	スパイククローラーを倒す
ゲージ満タン達成	(上記と同じ)

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×6.30
マニー倍率	×18.90
基礎経験値	6.83

パートナー



シオン LV52

成功報酬

クリア報酬	ダッシュアップⓁ　とどろく魔石　とどろくかけら
ランダム報酬	ファイガレシピ(10%)　ゴールド(10%)　ハイポーション(30%)　ハイエーテル(20%)　なし(30%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
スカーレットタンゴ	30	燃え上がる結晶	P.407
ラウドネス	30	ギアパーツver.4	P.416
ソリッドアーマー	51	オリハル	P.418
トリックモンキー(※1)	51	光かがやく結晶	P.420
エアリアルマスター	30	ダイヤモンド	P.421
スパイククローラー	51	——	P.425

※1……ミッションモードでは出現しない

ロクサスが弱くなっている

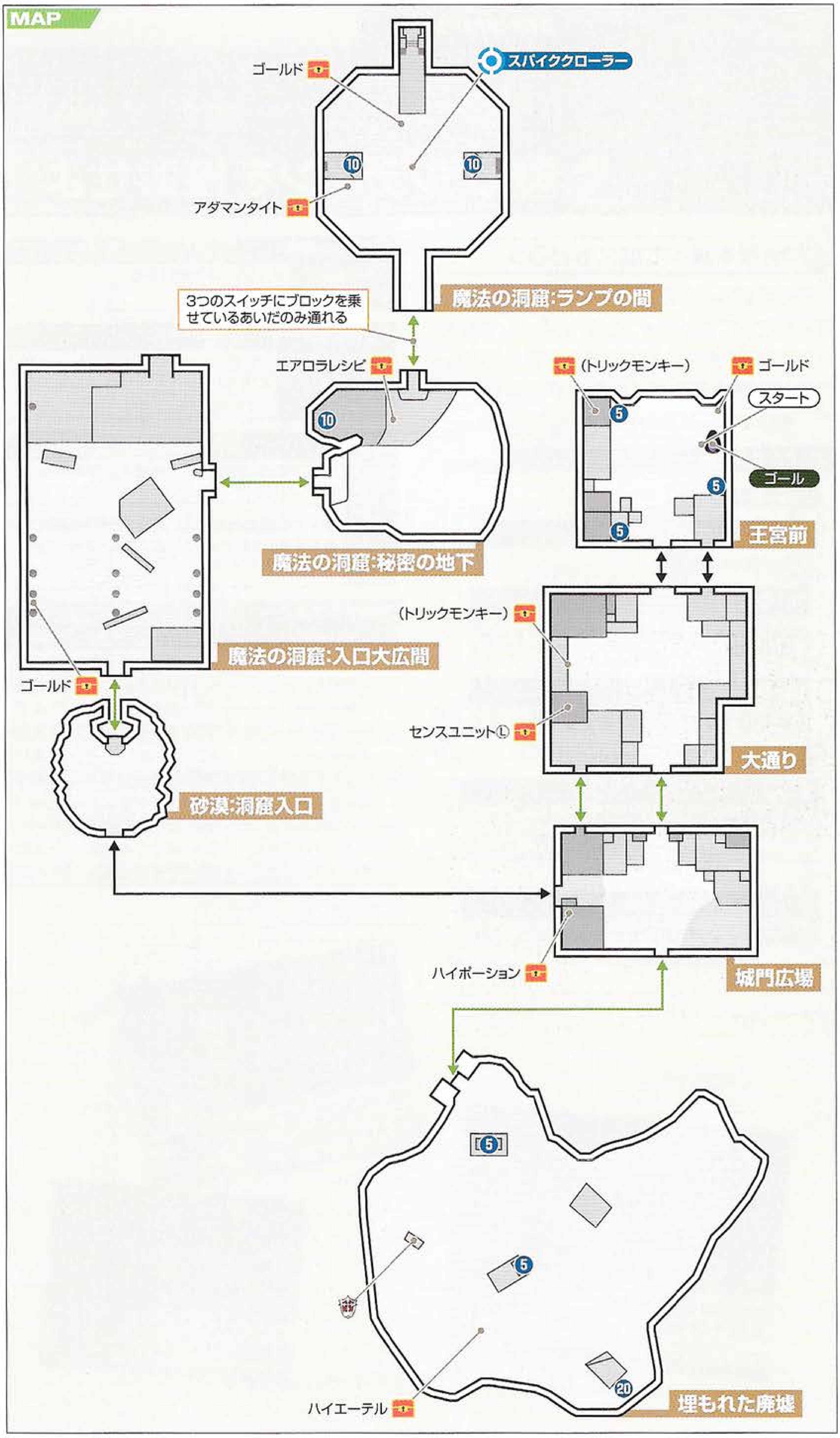
INFORMATIONに表示されるように、このミッション中は、ロクサスのレベルが半分になっている。敵が強いと感じるようなら、バトルを避けて奥に進もう。なお、スパイククローラーとのバトルでは、1分が経過するとパートナーのシオンが敵を倒してくれるので、無理に攻撃しなくてもいい。

ミッションモードでのちがい

キャラクターのレベルが半分にならず、通常どおりの強さで戦える。ただし、スパイククローラーとのバトルでは、自力で敵を倒さなければならない。また、魔法の洞窟：秘密の地下にある鉄格子は最初から開いており、すぐに魔法の洞窟：ランプの間へ行ける。



MAP



DAY
321
ミッション
82



DAY 322~326

ビーストキャッスル

8 ——

83 ザルディンを捜索せよ

3ヵ所を調べて庭にもどろう

下の手順のように、3ヵ所を調査したあと、庭にもどってザルディンと話せばノルマ達成となる。西の棟に出現するマッドブル2体は、ロクサスが扉の前まで移動すれば消えるので、戦わずに逃げるのも手だ。

クリアまでの手順

順不同

1a ダンスホール
- ベルの様子を見る

1b 東の棟
- コグスワースとルミエールが話しているのを聞く

1c 西の棟
- 扉を調べてビーストの様子を見る

2 庭
- 闇の回廊のそばにいるザルディンと話す
  ミッションノルマ達成 & ミッションゲージ満タン達成

3 庭
- 闇の回廊から帰還する

ミッション条件

ノルマ達成	ザルディンを発見する
ゲージ満タン達成	(上記と同じ)

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×6.60
マニー倍率	×19.80
基礎経験値	7.83

パートナー

——

成功報酬

クリア報酬	エアロガレシピ、燃え上がる結晶、オリハルコン
ランダム報酬	ケアルガレシピ(10%)、燃え上がる結晶(10%)、ハイポーション(20%)、ハイエーテル(20%)、エリクサー(20%)、なし(20%)

出現するエネミー

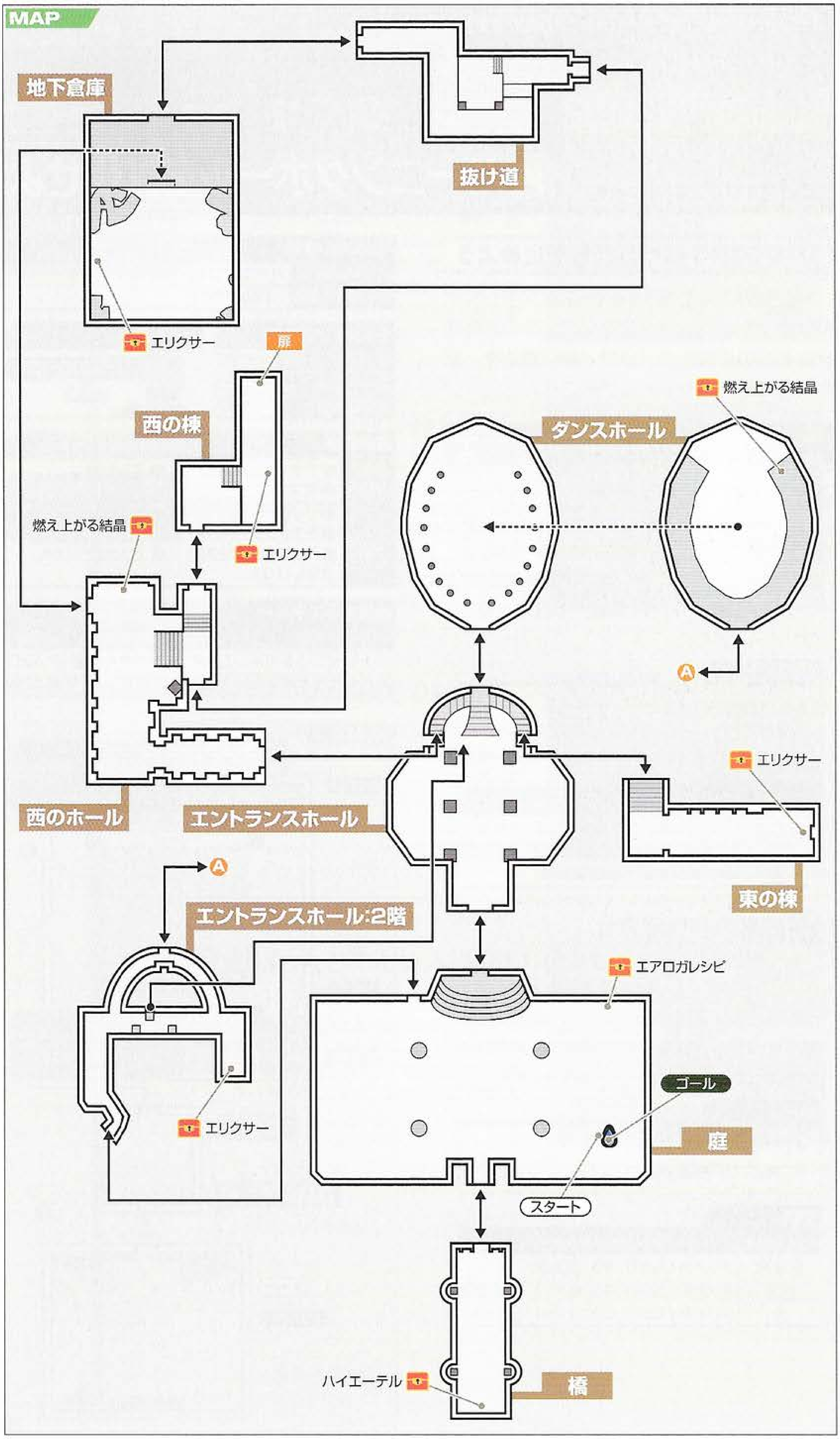
名前	レベル	落とすもの	詳細
シャドウ	30	燃え上がる魔石	P.406
ギガントシャドウ	40	ラストレシピ	P.406
ポセッサー	30	とどろく結晶	P.411
サージェント	30	ガードアーツ+	P.415
ソルジャー	20	コンボアーツ++	P.415
マッドドッグ	10	パワーアーツ++	P.419
マッドブル	30	ダイヤモンド	P.419
アイスキューブ	20	凍てつく結晶	P.422
スノークリスタル	30	凍てつく結晶	P.423
ブリッツスピア	58	とどろく結晶	P.428







MAP


地下倉庫
エリクサー
抜け道
扉
西の棟
燃え上がる結晶
エリクサー
燃え上がる結晶
ダンスホール
A
西のホール
エントランスホール
エリクサー
東の棟
A
エントランスホール:2階
エアロガレシピ
エリクサー
ゴール
庭
スタート
ハイエーテル
橋



DAY 322~326

発生条件 DAY 322~324に、ミッション82の宝箱をすべて開けてからルクソードと話す

オリンポスコロシアム

1 マスター

84 バーニングボールを討伐せよ

『ブリザド』などで回転を止めよう

コロシアムに出現するバーニングボールと戦うミッション。バーニングボールの回転を止めるさいに役立つブリザド系の魔法を、パネルスロットにセットしておこう。

トライアルミッション

ダメージを受けるな!

シンボルの獲得条件がとても厳しく、ダメージを受けるたびに、獲得できるシンボルの数が減ってしまう。少し離れた位置から『ブリザド』を使い、回避を最優先しながら戦うのがオススメだ。

制約

- レベル制限45まで
- 受けるダメージ50%アップ

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
♣♣♣	ダメージを受けた回数が0回
♣♣	ダメージを受けた回数が1回
♣	ダメージを受けた回数が2回

SP 最速クリアを目指せ!

氷の弾がすぐに消える『ブリザド LV1』でバーニングボールの回転を止めたあと、『ブリザラ LV5』を連発していこう。敵が凍結状態になったら、可能であればリミットブレイクを使って、一気にトドメを刺すといい。

制約

- レベル制限40まで
- つねにHPが減少しつづける

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
♣♣♣	クリアタイムが0:45:00以内
♣♣	クリアタイムが0:45:01~1:00:00
♣	クリアタイムが1:00:01~1:30:00

ミッション条件

ノルマ達成	バーニングボールを倒す
ゲージ満タン達成	(上記と同じ)

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×6.60
マニー倍率	×19.80
基礎経験値	7.83

パートナー



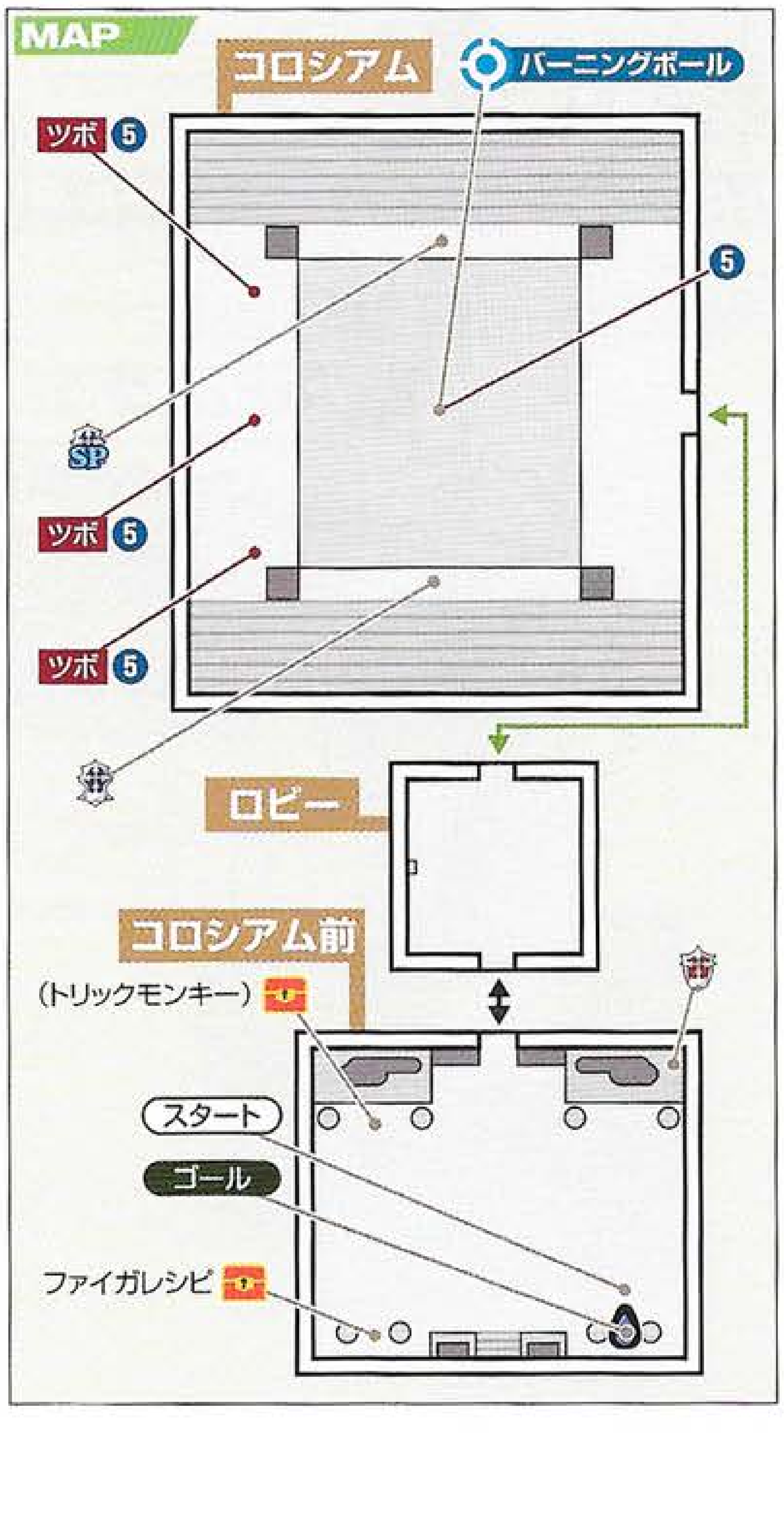
シグバール LV53

成功報酬

クリア報酬	ファイガレシピ、ミスリル、ミスリル
ランダム報酬	ブリザガレシピ(15%)、サンダガレシピ(15%)、ラストレシピ(10%)、ハイポーション(15%)、ハイエーテル(20%)、エリクサー(15%)、なし(10%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
トリックモンキー	52	光かがやく結晶	P.420
◎バーニングボール	52	ギアパーツver.4	P.425



各ワールドの物語

ネバーランド
Never Land

START

DAY 173〜176
MISSION 53

ティンクとの出会い

討伐対象のハートレスを探す途中でロクサスは妖精のティンクと遭遇。彼女が光の粉を振りかけると、ロクサスは空を飛べるようになった。ティンクはロクサスにフックの船へ行ってほしかったようだが、ロクサスは任務を優先し、船へ行かずに帰ってしまう。



DAY 194〜197
MISSION 58

フックを取り巻く邪気

ロクサスがハートレス退治に訪れると、フックとスミーが宝の地図を見ながらあちこちを掘り返していた。しかし、掘っても掘っても出てくるのはガラクタとハートレスばかり。ロクサスは、フックの身体を取り巻く黒い邪気が関係しているとにらむが……？



DAY 300
MISSION 77

宝の地図の秘密

フックにつかまっていたティンクを助けたあと、ロクサスは宝の地図の切れはしを手に入れたが、いくら掘ってもハートレスは出てこない。それもそのはず、あの地図は、フックの欲望を利用してハートレスを呼び寄せようとするピートの策略だったのだ。



DAY 301〜304
MISSION 78

巨大ハートレス出現!

フックたちは、こりずに宝の地図に記された場所を掘っていた。地中から出てきた宝箱を見て、フックの欲望は最大まで高まり、スカイルーラーを呼び寄せてしまう。しかし、ロクサスがなんとかこれを倒したことで、ピートの策略は失敗に終わった。



END



DAY 322~326

ワンダーランド

4 マスター

85 ハートを回収せよ

逃げる敵は『ファイア』で倒そう

ハートポイントを集めて闇の回廊から帰還するだけのミッションだが、強敵のネクストシャドウとビハインドリザードが出現する。サファイアエレジーやグレイカプリスなど、空中を飛びまわる敵が多いので、『ファイア』や『サンダガ』をセットしておきたい。



⬅『ファイア』などを使えば、サファイアエレジーを比較的すばやく倒せる。

ミッションモードでのちがい

ストーリーモードよりも出現する敵が少なく、それにともなってノルマ達成に必要なハートポイントが381に、ゲージ満タンに必要なハートポイントが762に減っている。

ミッション条件

ノルマ達成	ハートポイントを596集める
ゲージ満タン達成	ハートポイントを1191集める

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×6.60
マニー倍率	×19.80
基礎経験値	7.83

パートナー

—

成功報酬

クリア報酬	ブリザガレシピ、ブリザラレシピ、コンボアーツ++
ランダム報酬	ブリザガレシピ(30%) 吹きすさぶ結晶(30%) ダイヤモンド(20%) なし(20%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
グレイカプリス	20	エアアーツ++	P.407
ストライプアリア	20	ラックアーツ	P.408
サファイアエレジー	20	ルーンアーツ++	P.408
ネクストシャドウ	50	ガードアーツ++	P.421
ビハインドリザード	52	ミスリル	P.432

トライアルミッション

最速クリアを目指せ!

ビハインドリザードは、HPが高いわりに得られるハートポイントが少ない。また、ワープで攻撃を避けるサファイアエレジーも、倒すのに時間がかかる。そのため、これらの敵は無視して、グレイカプリスとストライプアリアを倒していくのがオススメだ。



⬅不思議な部屋に出現する敵は、薬を調べるときに邪魔になるので倒しておこう。

制約

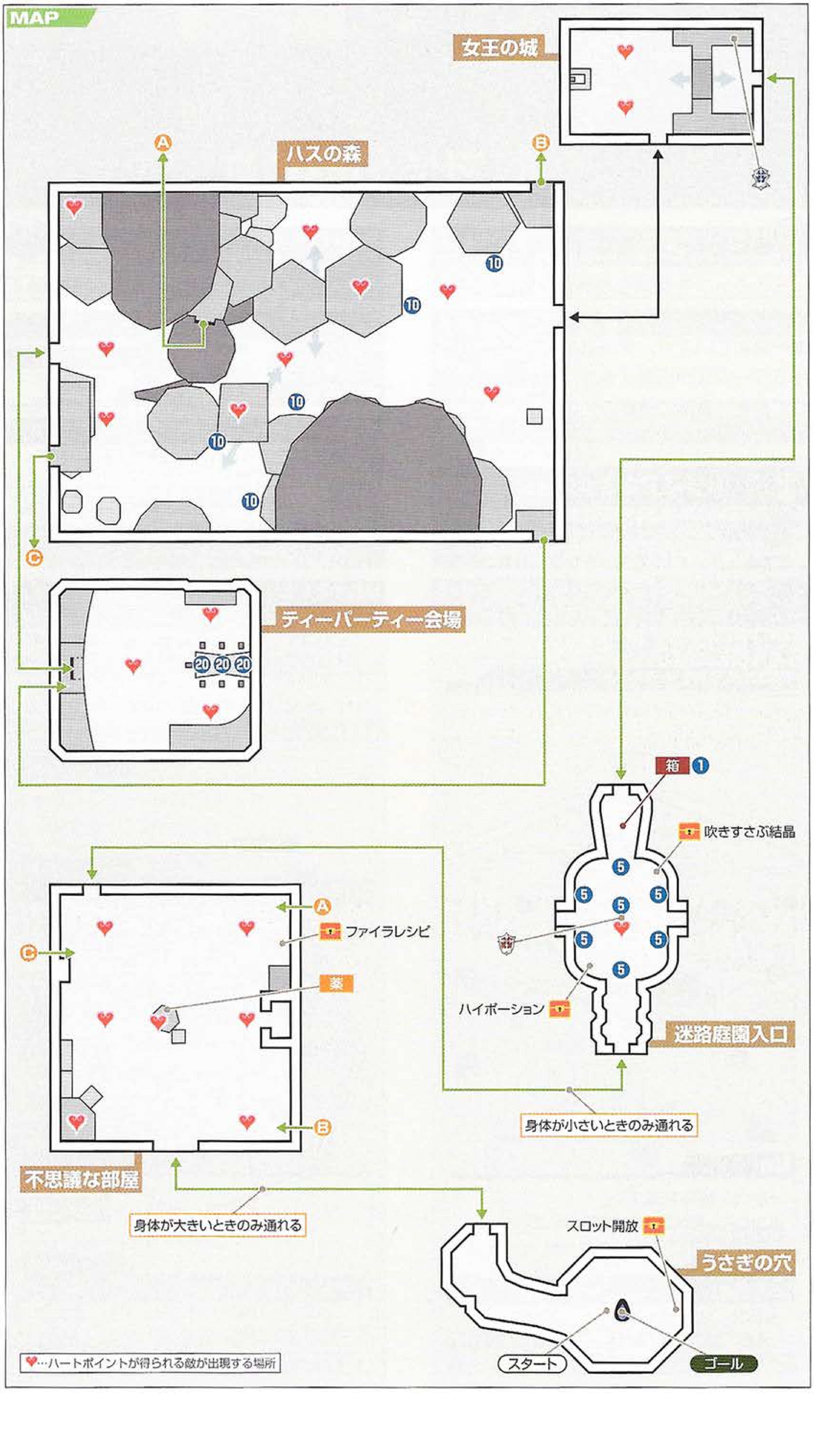
- 回復魔法禁止
- 接地しているあいだHPが減少しつづける

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
☆☆☆	クリアタイムが5:00:00以内
☆☆	クリアタイムが5:00:01~6:00:00
☆	クリアタイムが6:00:01~6:30:00



➡接地していてHPが減ったら、リミットブレイクで手早く敵を倒すのもいい。


MAP
女王の城
ハスの森
A
B
C
ティーパーティー会場
箱 1
吹きすさぶ結晶
ハイポーション
迷路庭園入口
ファイラレシピ
薬
不思議な部屋
身体が小さいときのみ通れる
身体が大きいときのみ通れる
スロット開放
うさぎの穴
スタート
ゴール
…ハートポイントが得られる敵が出現する場所



DAY 322～326

ネバーランド

1 マスター

86 機関の標章を回収せよ

敵は無視して標章を集めよう

ミッションを開始した時点から『オートグライド』が使えるので、空を飛んで機関の標章を集めていこう。ターコイズマーチやテイルミラージュが出現するが、基本的には無視しておき、機関の標章の光が消えてしまったときにだけ倒すようにするといい。

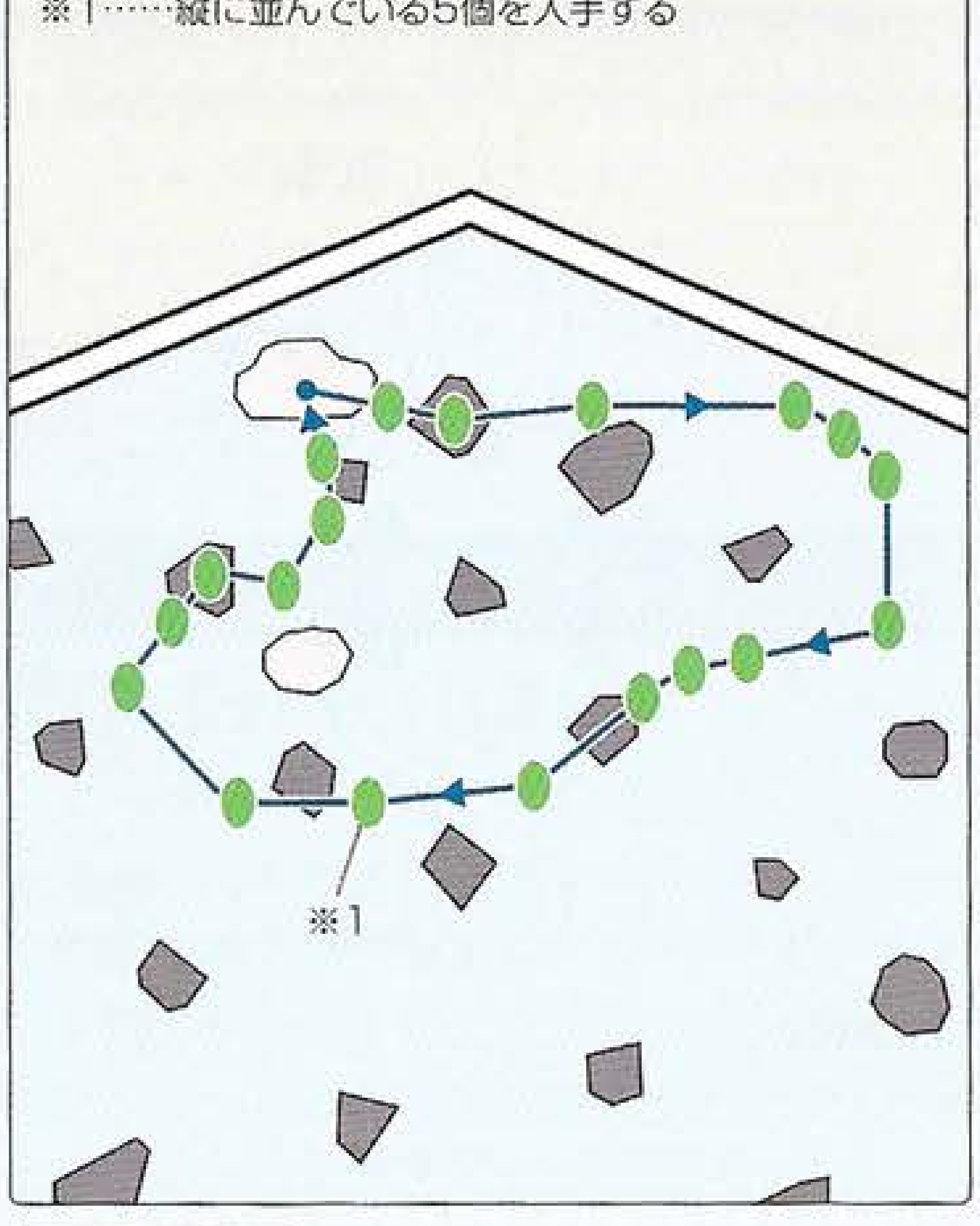
トライアルミッション

最速クリアを目指せ!

『オートグライド』で飛びまわり、機関の標章を集めるだけなので、特別なアビリティは必要ない。以下のルートで、光った状態の機関の標章をすばやく集めよう。

機関の標章を集めるルート

※1……縦に並んでいる5個を入手する



制約

- レベル制限45まで
- つねにHPが減少しつづける

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
★★★	クリアタイムが1:10:00以内
★★	クリアタイムが1:10:01～1:30:00
★	クリアタイムが1:30:01～2:00:00

ミッション条件

ノルマ達成	機関の標章を23～28個集める
ゲージ満タン達成	光った状態の機関の標章を28個集める

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×6.60
マニー倍率	×19.80
基礎経験値	7.83

パートナー



ルクソード LV53

成功報酬

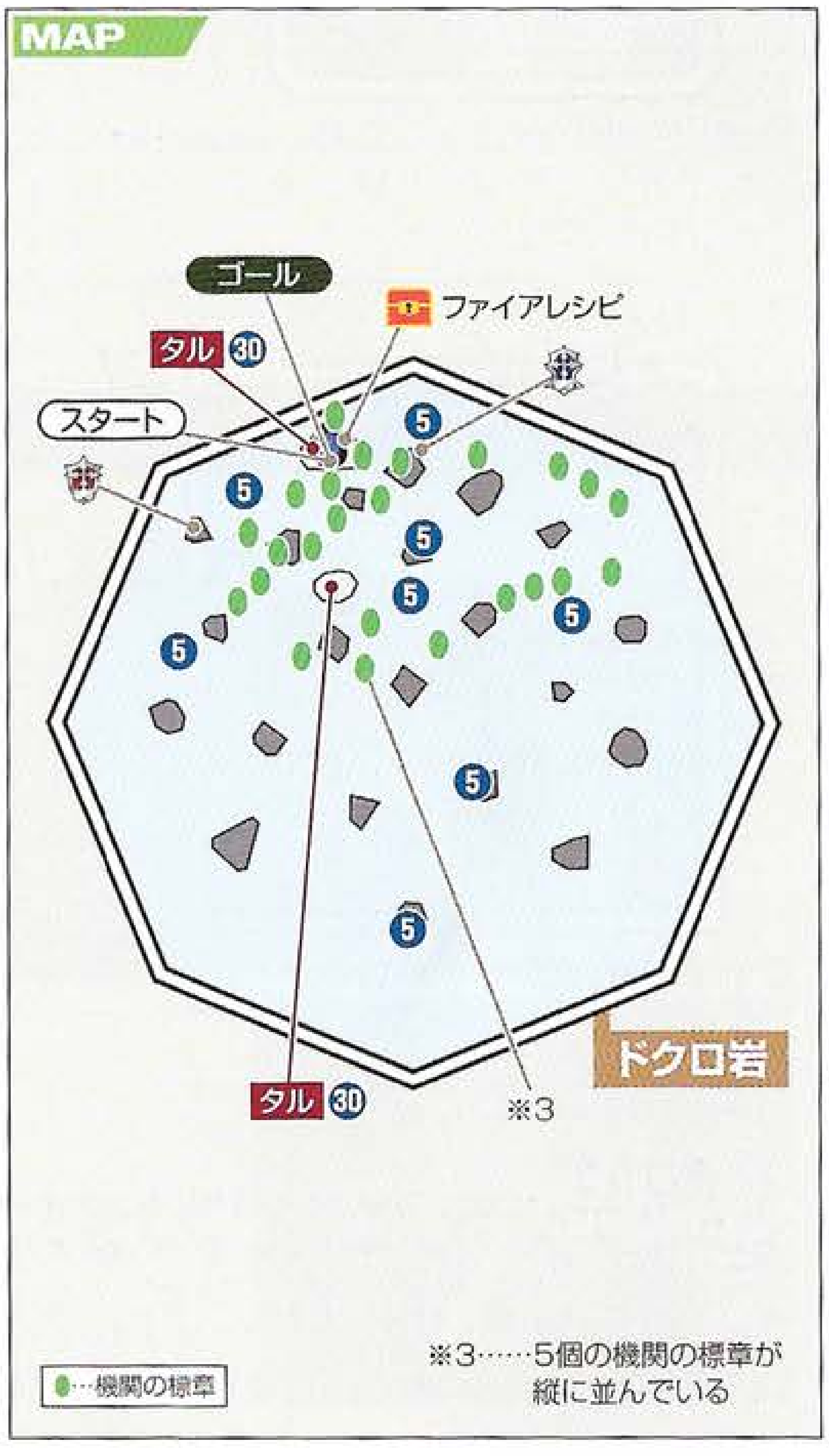
クリア報酬	ケアルガレシピ　ケアルガレシピ　アンカライト
ランダム報酬	ケアルガレシピ(20%)　ラストレシピ(10%)　凍てつく結晶(20%)　ミスリル(25%)　ハイポーション(15%)　なし(10%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
ターコイズマーチ(※2)	20	光かがやく結晶	P.409
テイルミラージュ	58	ラックアーツ	P.430

※2……ミッションモードでは出現しない

MAP



※3……5個の機関の標章が縦に並んでいる



DAY 322~326

発生条件 DAY 322~324に、ミッション82の宝箱をすべて開けてからルクソードと話す

ハロウィンタウン

SP 5 マスター

87 ウインドストームを討伐せよ

『サンダガ』を駆使して戦う

ギロチン広場に現れる、3体のウインドストームを倒せばノルマ達成となる。敵はかなり強いうえ、3体を同時に相手にしなければならないので、『ケアル』や『サンダガ』を使える回数を増やしておきたい。

なお、ノルマ達成後に棺のある墓地に行くと、インビジブルが出現し、これを倒せばガードアーツ++が入手可能だ。

トライアルミッション

最速クリアを目指せ!

ウインドストームをロックオンして、『サンダガ』の連発で倒そう。ストームアイなどの風属性耐性が上がるリングパネルをセットしておけば、敵の攻撃で吹き上げ状態にされてタイムロスする可能性を減らせる。

制約

- 受けるダメージ50%アップ
- エネミーのレベル+3

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
♔♔♔	クリアタイムが1:00:00以内
♔♔	クリアタイムが1:00:01~1:30:00
♔	クリアタイムが1:30:01~2:00:00

SP ダメージを受けるな!

逃げまわりながら、『サンダガ』でウインドストームを攻撃していけばいい。マップ上側の門の奥に逃げこんで、そこから『サンダガ』を使うのも効果的。

制約

- エネミーのレベル+20

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
♔♔♔	ダメージを受けた回数が5回以内
♔♔	ダメージを受けた回数が6~10回
♔	ダメージを受けた回数が11~15回

ミッション条件

ノルマ達成	ウインドストームを3体倒す
ゲージ満タン達成	(上記と同じ)

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×6.60
マニー倍率	×19.80
基礎経験値	7.83

パートナー

—

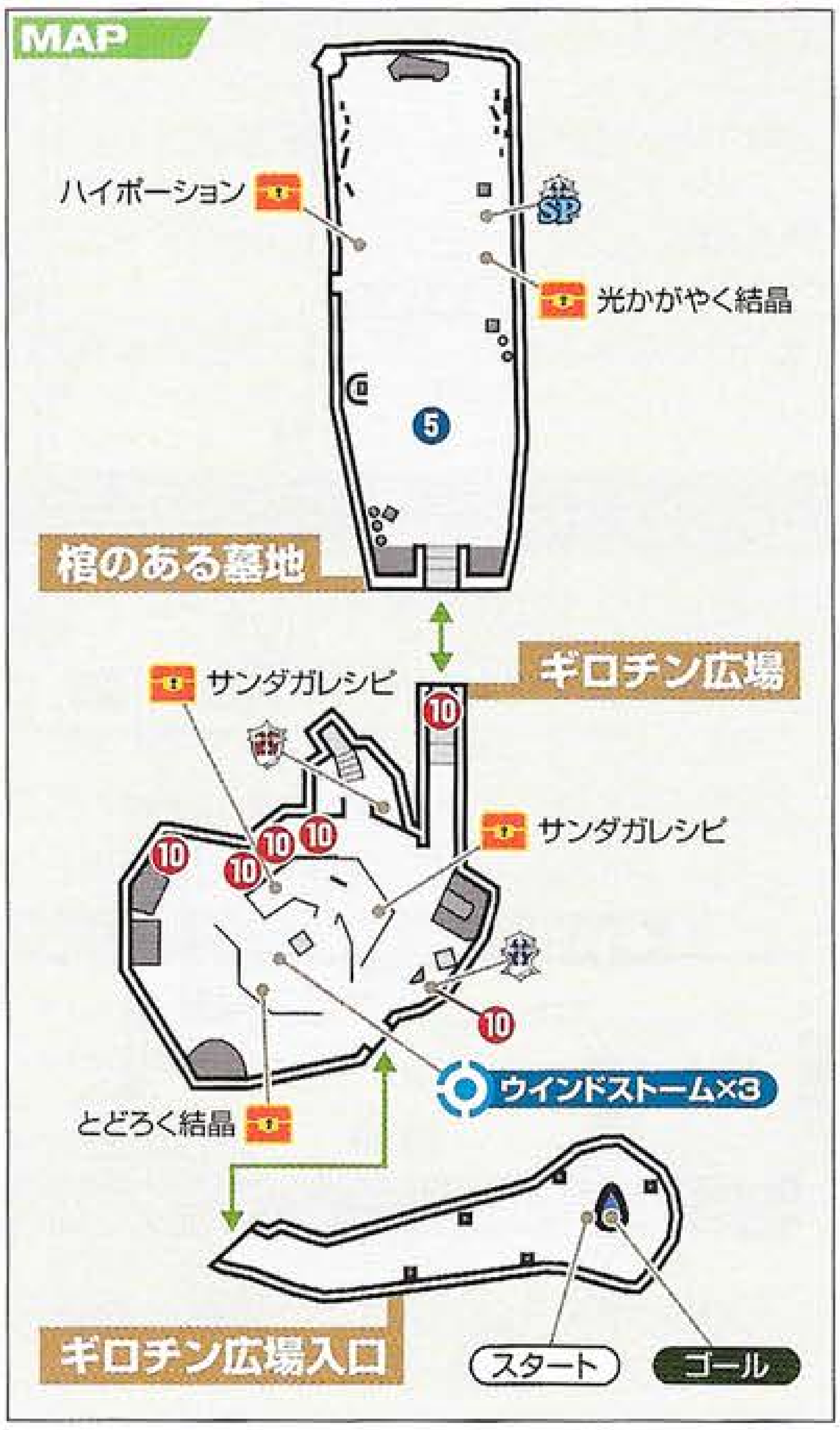
成功報酬

クリア報酬	とどろく結晶、ミスリル、ダイヤモンド
ランダム報酬	ファイガレシピ(15%)、ラストレシピ(20%)、とどろく結晶(20%)、光かがやく結晶(20%)、ハイエーテル(15%)、なし(10%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
デトネーター(※2)	26	ラストレシピ	P.414
インビジブル	52	ガードアーツ++	P.434
◎ウインドストーム	52	吹きすさぶ結晶	P.431

※2……ミッションモードでは出現しない





DAY 352

ハロウィンタウン

1 マスター

88 大型ハートレスを討伐せよ

オーガと戦うだけでOK

棺のある墓地でオーガと戦い、敵のHPを残り70%まで減らせばミッションクリア。オーガは『たたかう』をかわすことが多いので、『ファイア』や『エアロ』などの魔法を使えるようにしておきたい。

ミッションモードでのちがい

オーガのHPを70%まで減らしてもミッションクリアにならず、きちんと倒さなければならない。また、ギロチン広場にあった赤と青のカボチャがすべてなくなっている。

ミッション条件

ノルマ達成	オーガと戦う
ゲージ満タン達成	(ミッションゲージは増えない)

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×6.61
マニー倍率	×19.83
基礎経験値	9.03

パートナー

—

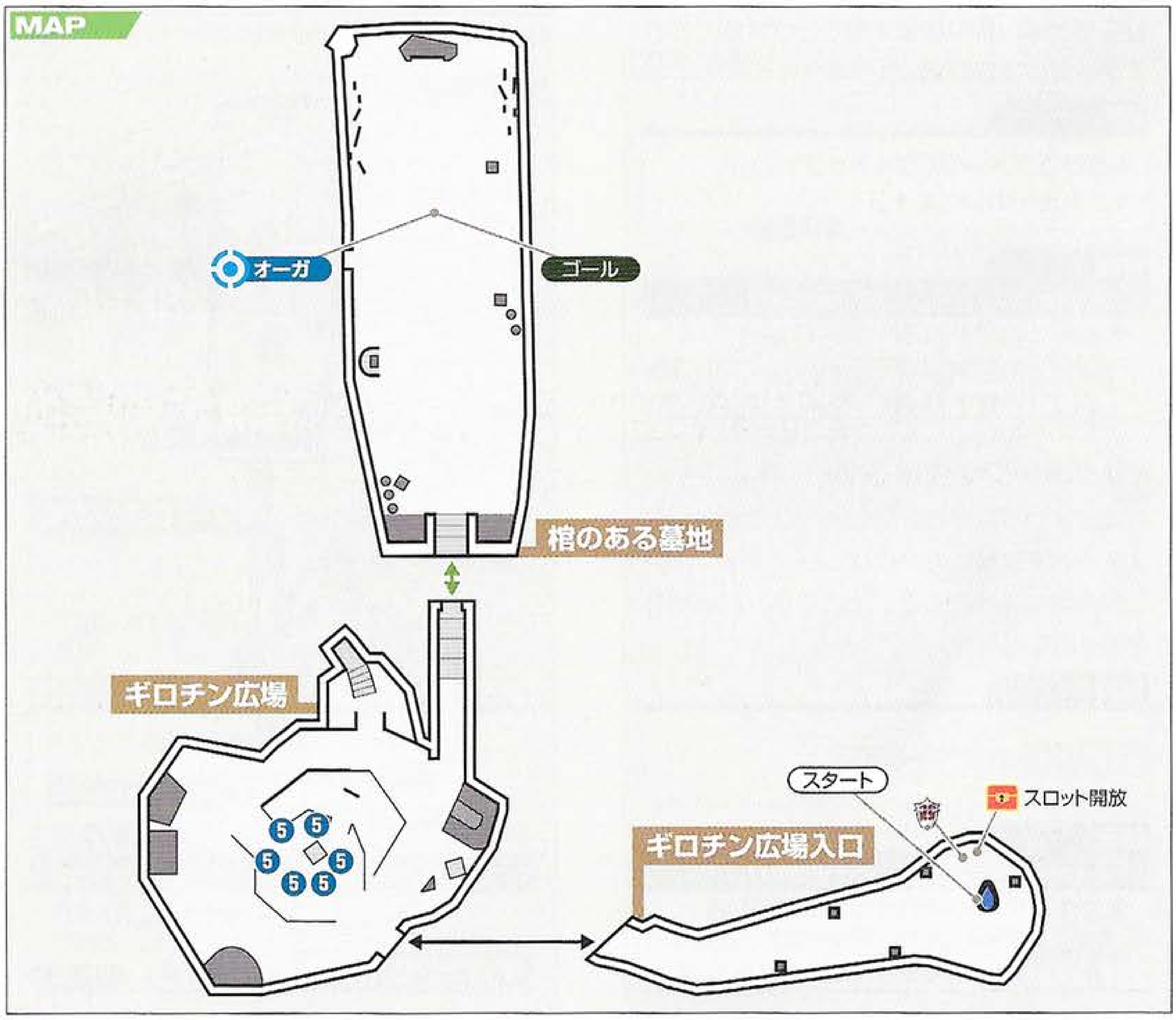
成功報酬

クリア報酬	LV4プラス③(A)、ブリザガレシピ、ブリザガレシピ
ランダム報酬	ファイガレシピ(15%)、ラストレシピ(20%)、とどろく結晶(20%)、光かがやく結晶(20%)、ハイエーテル(15%)、なし(10%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
オーガ	54	ゴールド(※1)	P.435

※1……ミッションモードでのみ入手可能





DAY 353



トワイライトタウン

8 マスター

89 6体の大型ハートレスを討伐せよ

デブリスフロウは倒さなくてもいい

トワイライトタウンのあちこちに出現する6体の大型ハートレスを倒せば、ノルマ達成となる。ゲージを満タンにするには、ノルマを達成したあと、駅前広場に出現するデブリスフロウを倒せばいい。

それぞれの敵に有効なパネルは、下の表のとおり。なお、デブリスフロウはかなりの強敵なので、DAY 353の時点では無理に倒そうとせず、エンディング後に、下の表の武器パネルやリングパネルを用意してから再挑戦するのがオススメだ。

それぞれの敵に有効なパネル

敵	有効なパネル
ギガントシャドウ	ファイア
ポイズンプラント	ファイア
ストレングスブレード	エアロガ
パワードアーマー	サンダガ
バニッシュリザード	ジャストガードⓁとガードカウンターⓁをリンクしたリフレクトガード④、ファイア
オーガ	ジャストガードⓁとガードカウンターⓁをリンクしたリフレクトガード④、ファイア
デブリスフロウ	センスユニットⓁを4枚リンクしたゼロギア⑤、クリティカルサン

ミッション条件

ノルマ達成	6体の大型ハートレスを倒す
ゲージ満タン達成	デブリスフロウを倒す

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×6.62
マニー倍率	×19.86
基礎経験値	10.63

パートナー

―

成功報酬

クリア報酬	オリハルコン、ダイヤモンド、プレミアムオーブ
ランダム報酬	エアロガレシピ(10%)、ギアパーツver.4(5%)、オリハルコン(10%)、ハイポーション(20%)、ハイエーテル(20%)、オールキュア(15%)、なし(20%)

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
シャドウ	30	燃え上がる魔石	P.406
スカーレットタンゴ(※2)	20	燃え上がる結晶	P.407
ポセッサー	30	とどろく結晶	P.411
ストームボム(※2)	20	コンボアーツ++	P.414
トリックモンキー(※2)	59	光かがやく結晶	P.420
ギガントシャドウ	40	ラストレシピ	P.406
ポイズンプラント	20	アダマンタイト	P.410
ストレングスブレード	50	アダマンタイト	P.429
バニッシュリザード	50	ルーンアーツ++	P.432
パワードアーマー	50	―	P.434
オーガ	50	ゴールド	P.435
デブリスフロウ	45	プレミアムオーブ	P.431

※2……ミッションモードでは出現しない

トライアルミッション

ダメージを受けるな!

上の表で紹介した魔法やアビリティを駆使して、慎重に敵と戦っていこう。ノーマルミッションと同じく6体を倒した時点でノルマ達成となるので、デブリスフロウとは戦わなくていい。

制約

- 受けるダメージ50%アップ
- エネミーのレベル+10

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
♛♛♛	ダメージを受けた回数が5回以内
♛♛	ダメージを受けた回数が6～15回
♛	ダメージを受けた回数が16～20回

ハートポイントをかせげ!

ハートポイントを800以上集めるには、チェインを活用するか(→P.460)、デブリスフロウを倒す必要がある。回復魔法が使えないので、ハイポーションなどを用意しておこう。

制約

- レベル制限60まで
- 回復魔法禁止

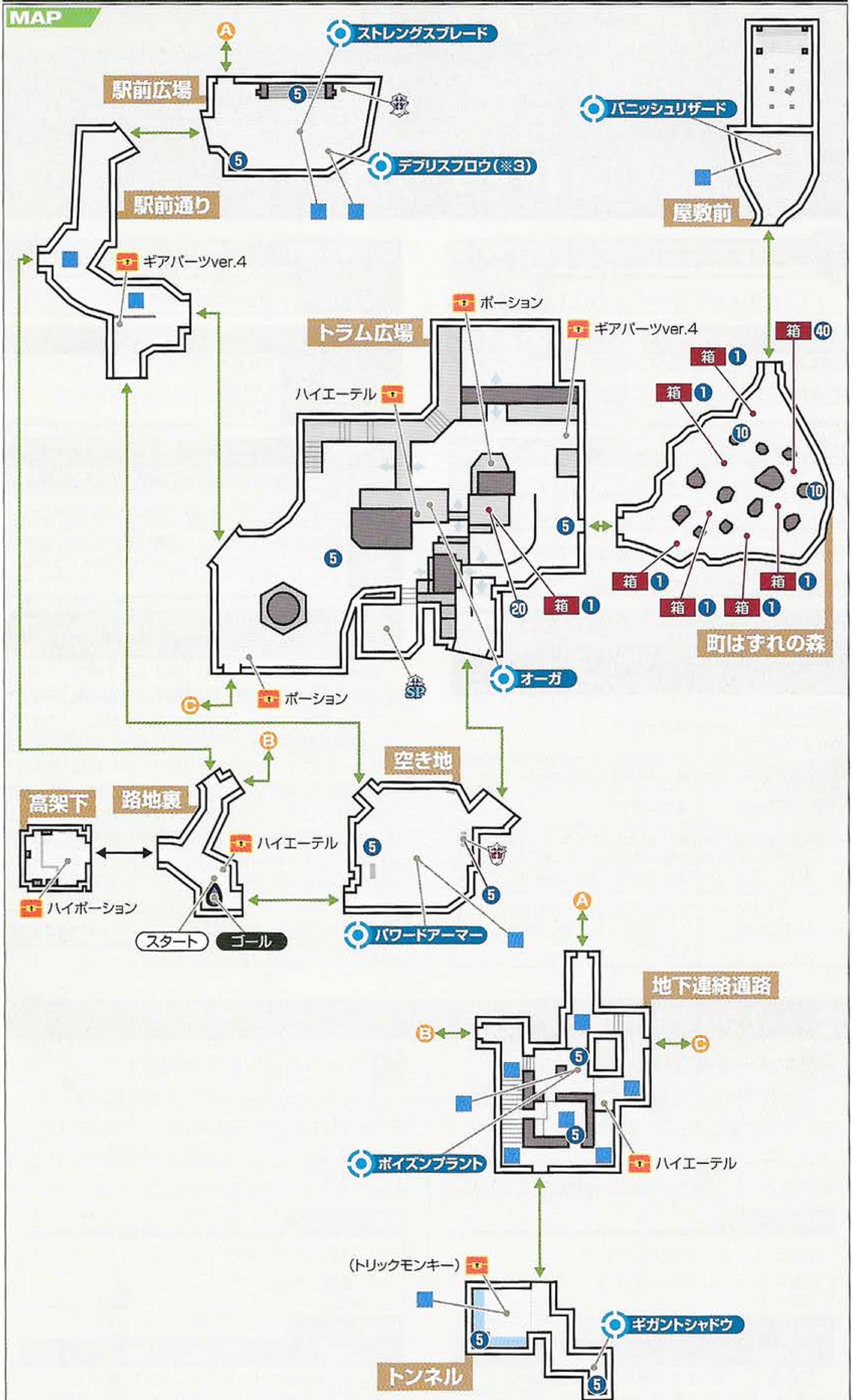
評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
♛♛♛	集めたハートポイントが800以上
♛♛	集めたハートポイントが600～799
♛	集めたハートポイントが210～599

※マップはP.394に掲載

DAY 353 89 6体の大型ハートレスを討伐せよ

MAP



※ミッションモードでは、闇の回廊の位置が少し上側に移動している
※3……ノルマを達成したあとに出現

■…ハートポイントが得られる敵が出現する場所



DAY 354

アグラバー

5

マスター

90 装置を設置せよ

装置を設置してハートレスを倒そう

ノルマを達成するには、魔法の洞窟：ランプの間に装置を設置し、現れたグラウンドアーマーとスカーレットタンゴ2体を倒せばいい。ただし、直前の魔法の洞窟：秘密の地下では、スカーレットタンゴ5体とエアリアルマスターを倒すまで先に進めないほか、ノルマ達成後は、強敵のインビジブルが出現する。

なお、魔法の洞窟：入口大広間に浮かんでいる試練の証は、『ハイジャンプ LV3』でマップ上側の高台にのぼり、そこから『グライド』で滑空すれば取ることができる。

トライアルミッション

最速クリアを目指せ!

スカーレットタンゴは『エアロガ』で、エアリアルマスターは『サンダガ』で攻撃すれば手早く倒せる。HPが高いグラウンドアーマーは、『エアロガ』で転倒させてから『サンダガ』を連発して戦おう。

制約

- 与えるダメージ50%ダウン
- エネミーのレベル＋10

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
♛♛♛	クリアタイムが3：00：00以内
♛♛	クリアタイムが3：00：01～4：00：00
♛	クリアタイムが4：00：01～5：00：00

ミッション条件

ノルマ達成	グラウンドアーマーを倒す
ゲージ満タン達成	（上記と同じ）

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×6.63
マニー倍率	×19.89
基礎経験値	12.63

パートナー

—

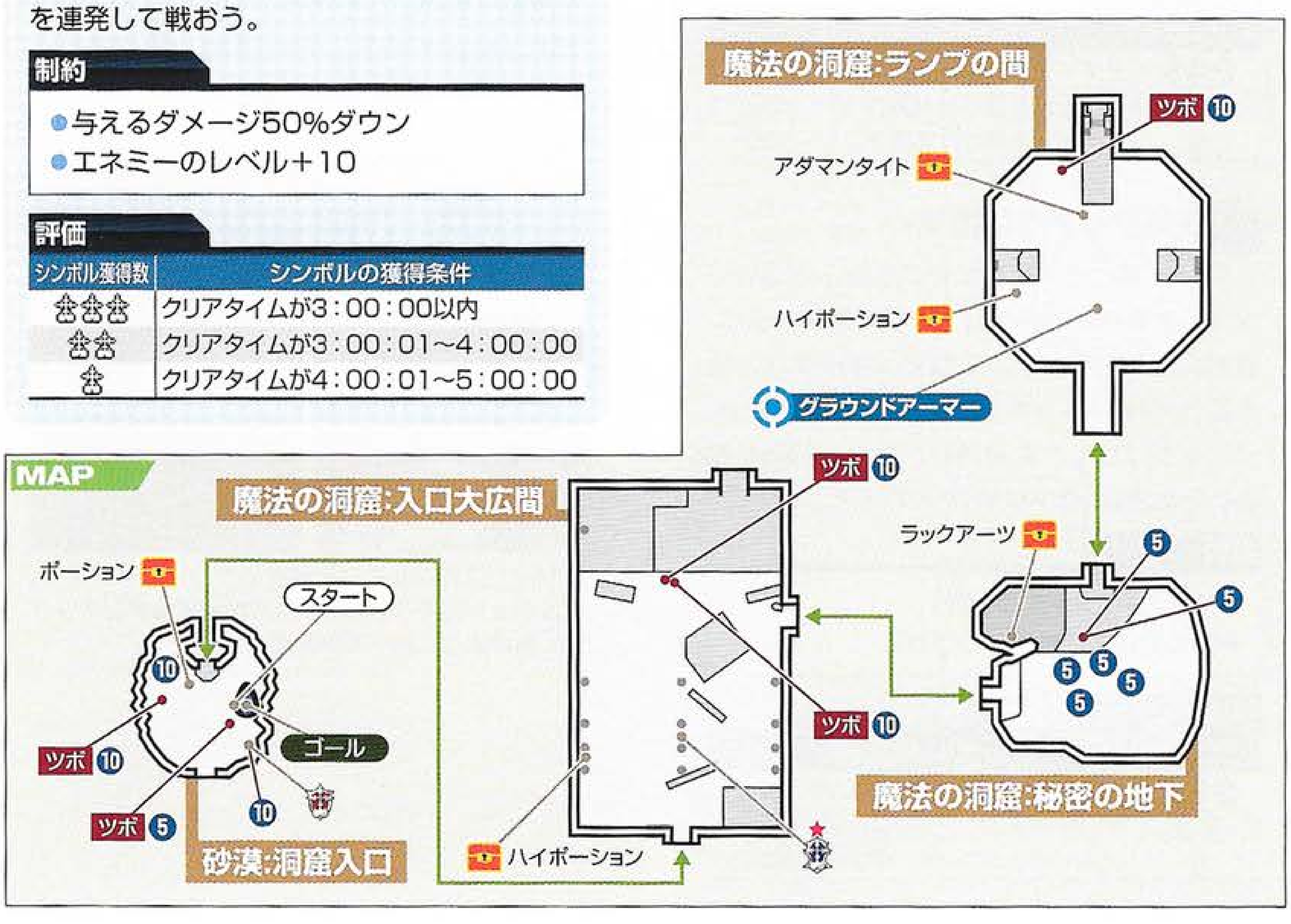
成功報酬

クリア報酬	センスユニットⓁ　パワーアーツ＋＋　燃え上がる結晶
ランダム報酬	ファイガレシピ（10%）　ゴールド（10%）　ハイポーション（30%）　ハイエーテル（20%）　なし（30%）

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
ギガントシャドウ	40	ラストレシピ	P.406
スカーレットタンゴ	20	燃え上がる結晶	P.407
ラウドネス（※1）	20	ギアパーツver.4	P.416
エアリアルマスター	30	ダイヤモンド	P.421
インビジブル	60	ガードアーツ＋＋	P.434
グラウンドアーマー	65	ミスリル	P.418

※1……ミッションモードでは出現しない





CHAPTER 4
シナリオ&ミッション
SCENARIO&MISSION
INDEX
3つの遊びかたで楽しもう!
ページの見かた
ミッションINDEX
ストーリー進行チャート①
ストーリー進行チャート②
ストーリー進行チャート③
ストーリー進行チャート④
ストーリー進行チャート⑤
DAY
353～354
ミッション
89 90
各ワールドの物語
トワイライトタウン
アグラバー
ビーストキャッスル
オリンポスコロシアム
ハロウィンタウン
ワンダーランド
ネバーランド
ウィンドウCGギャラリー
ULTIMANIAへの手引き



DAY 355



存在しなかった城

2 マスター

91 脱出

サイクスを倒して脱出せよ

存在しなかった城の内部を移動し、虚無への誘いで立ちふさがるサイクスと戦う。サイクスの攻撃で沈黙状態になると、『ケアル』でのHP回復ができずに倒されてしまう可能性が高い。HPを回復できるアイテムか、オールキュアをセットしておくといいだろう。

トライアルミッション

ダメージを受けるな!

サイクスとのバトルでは、逃げまわりながら『サンダガ』で攻撃しよう。バトル中は、つねにサイクスにターゲットカーソルが合っているので、位置関係を気にする必要はない。

制約

- 回復魔法禁止
- 回復アイテム禁止
- エネミーのレベル+20

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
★★★	ダメージを受けた回数が10回以内
★★	ダメージを受けた回数が11～20回
★	ダメージを受けた回数が21～30回

SP 最速クリアを目指せ!

リレイズと、アビリティユニットを3枚リンクしたゼロギア⑤をセットして挑戦しよう。自然にHPが減っていくので、サイクスと戦うころにはリミットブレイクが使用できる。リミットブレイクを連発し、『リレイズ』が発動したあとは『サンダガ』で攻めるといい。

制約

- エネミーのレベル+25
- つねにHPが減少しつづける

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
★★★	クリアタイムが1:55:00以内
★★	クリアタイムが1:55:01～2:30:00
★	クリアタイムが2:30:01～4:00:00

ミッション条件

ノルマ達成	サイクスを倒す
ゲージ満タン達成	(ミッションゲージは増えない)

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×6.64
マニー倍率	×19.92
基礎経験値	14.83

パートナー

—

成功報酬

クリア報酬	(なし)
ランダム報酬(※1)	サンダラレシピ(20%) エアロラレシピ(20%) ラストレシピ(10%) ハイポーション(5%) ハイエーテル(20%) なし(25%)

※1……ホログラムミッションでのみ入手可能

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
ダスク	23	ワイドアーツ++	P.435
サムライ	14	—	P.435
サイクス(※2)	61	—	P.444

※2……ミッションモードではアンチサイクス

ミッションモードでのちがい

虚無への誘いからスタートし、ほかのマップには移動できない。また、サイクスのかわりにアンチサイクスが出現する。

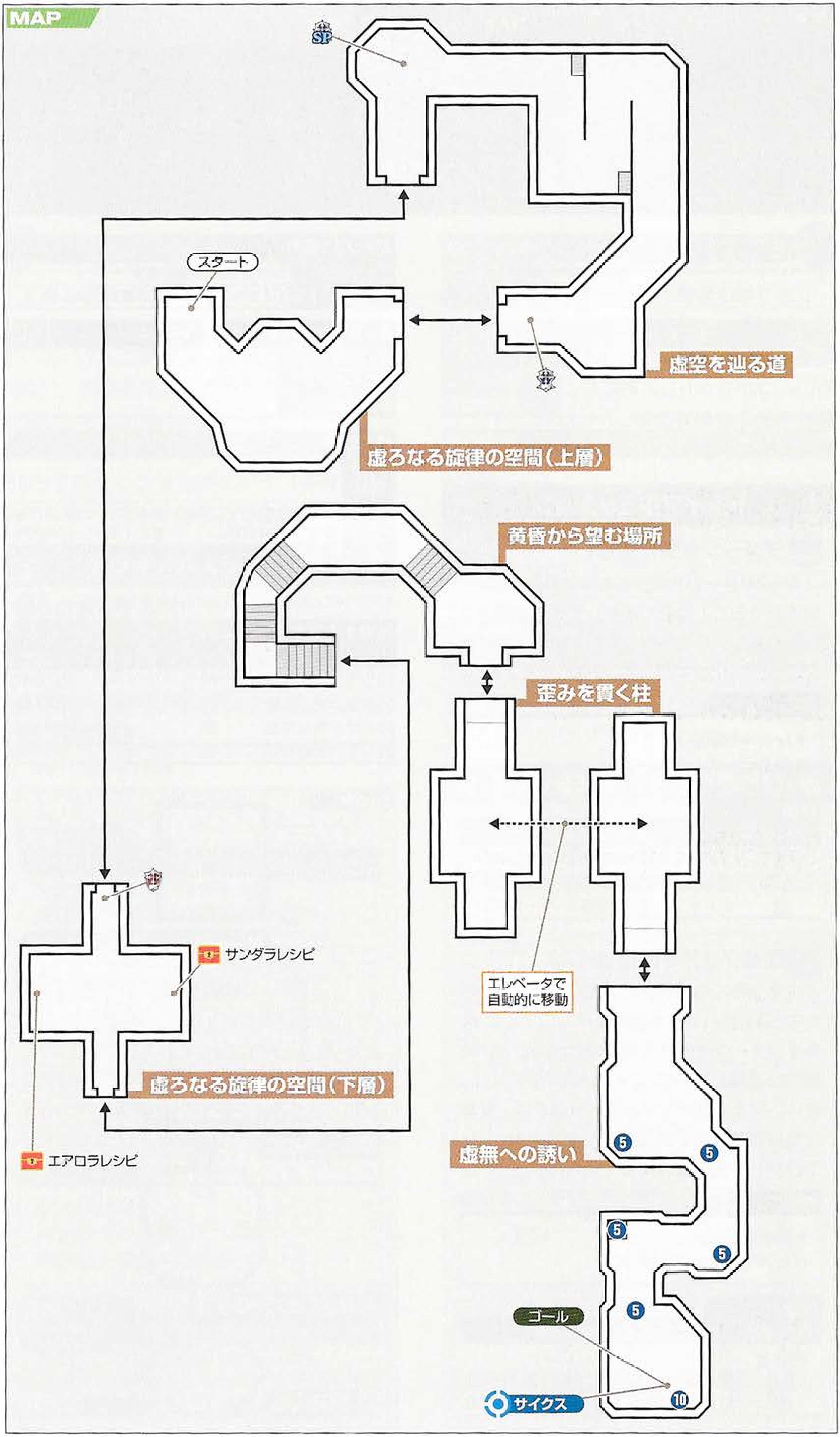
アンチサイクス



アンチリク



↑サイクスのかわりに出現するアンチサイクスや、ミッション93でリクのかわりに出現するアンチリクは、影のように真っ黒な外見をしている。


MAP
SP
スタート
虚空を辿る道
虚ろなる旋律の空間（上層）
黄昏から望む場所
歪みを貫く柱
エレベータで
自動的に移動
サンダラレシピ
虚ろなる旋律の空間（下層）
エアロラレシピ
虚無への誘い
ゴール
サイクス
5
10



DAY 357



トワイライトタウン

0　レジェンド

92 シオン

4連戦を戦い抜け

シオン第一形態～最終形態との4連戦に挑む。敵が強く、長期戦になるので、『ケアル』を使える回数を増やしたうえで、エリクサーもいくつかセットしておこう。また、シオン最終形態の攻撃で防御LV.1状態にされたときのために、オールキュアを持っておきたい。

トライアルミッション

ダメージを受けるな!

48回ダメージを受けてもシンボルを3個獲得できるので、回避に集中しすぎる必要はない。ただし、ヒット数の多い『ラグナロク』と『ラストアルカナム』だけはかならず避けよう。

制約

- レベル制限60まで
- エネミーのレベル+15

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
♣♣♣	ダメージを受けた回数が48回以内
♣♣	ダメージを受けた回数が49～72回
♣	ダメージを受けた回数が73～88回

最速クリアを目指せ!

シオン第二形態や第三形態に、『バリア』でHPを回復されると大幅なタイムロスになる。多少ダメージを受けてもかまわないので、積極的に攻撃し、『バリア』だけは阻止しよう。逆に、シオン最終形態とのバトルでは、攻撃を受けると吹き飛ばされてしまうため、『リフレクトガード』で対処していきたい。

制約

- 回復魔法禁止
- エネミーのレベル+30

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
♣♣♣	クリアタイムが10:00:00以内
♣♣	クリアタイムが10:00:01～12:10:00
♣	クリアタイムが12:10:01～14:10:00

ミッション条件

ノルマ達成	シオン最終形態を倒す
ゲージ満タン達成	(ミッションゲージは増えない)

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×6.65
マニー倍率	×19.95
基礎経験値	17.23

パートナー

―

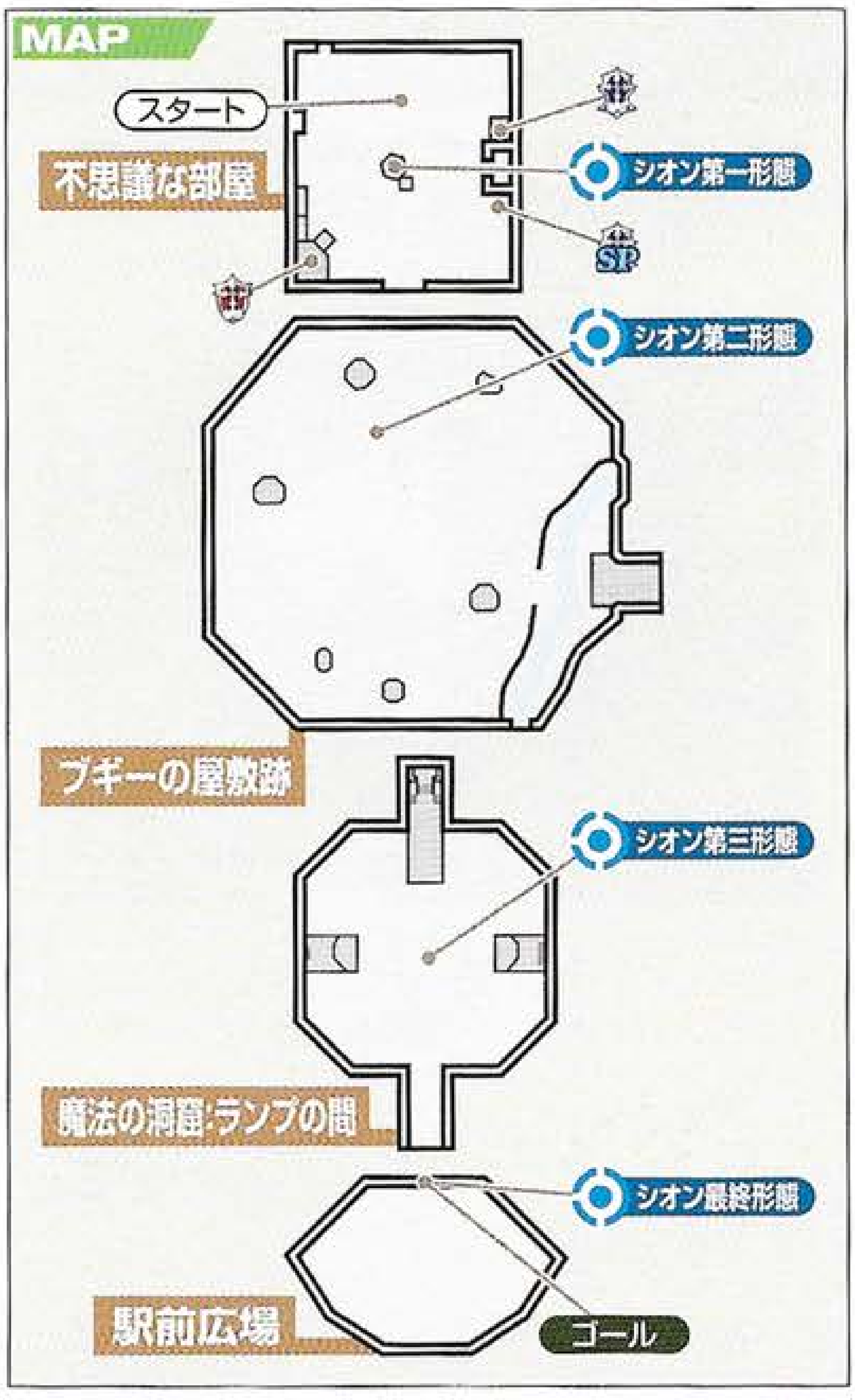
成功報酬

クリア報酬	(なし)
ランダム報酬(※1)	エアロガレシピ(10%)　ギアパーツver.4(5%)　オリハルコン(10%)　ハイポーション(20%)　ハイエーテル(20%)　オールキュア(15%)　なし(20%)

※1……ホログラムミッションでのみ入手可能

出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
シオン第一形態	61	―	P.445
シオン第二形態	61	―	P.446
シオン第三形態	61	―	P.447
シオン最終形態	61	―	P.448





DAY 358

存在しなかった城

0　レジェンド

93 願い

特殊な武器を使いこなせ

記憶の摩天楼で、ネオシャドウ8体とリクを倒せばクリア。ミッション中は、セットしているパネルに関係なく武器が変化するのが特徴で、開始直後は約束のお守りと過ぎ去りし思い出の二刀流に、リクとのバトルがはじまると約束のお守りになる。なお、DAY 358でのミッション中にリタイアすると、DAY 357にもどされるので注意。

トライアルミッション

空振りするな!

命中しなくても空振りと見なされない、魔法やリミットブレイクで攻撃しよう。使用する魔法は『サンダガ』がオススメ。

制約

- レベル制限60まで
- エネミーのレベル+25

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
★★★	空振りをした回数が0回
★★	空振りをした回数が1回〜5回
★	空振りをした回数が6回〜10回

SP 最速クリアを目指せ!

リクの背後から、地上コンボ(3段目まで)をくり返し当て、リクの武器が光ったら『サンダガ』やリミットブレイクで攻撃するといい。武器パネルは、ゼロギア⑤をセットし、アビリティユニットⓁを3枚リンクしておこう。

制約

- 回復魔法禁止
- 回復アイテム禁止
- エネミーのレベル+35

評価

シンボル獲得数	シンボルの獲得条件
★★★	クリアタイムが4:42:00以内
★★	クリアタイムが4:42:01〜6:00:00
★	クリアタイムが6:00:01〜7:00:00

ミッション条件

ノルマ達成	リクを倒す
ゲージ満タン達成	(ミッションゲージは増えない)

ミッションデータ

ハートポイント倍率	×6.66
マニー倍率	×19.98
基礎経験値	19.83

パートナー

—

成功報酬

クリア報酬	(なし)
ランダム報酬(※1)	サンダラレシピ(20%)　エアロラレシピ(20%)　ラストレシピ(10%)　ハイポーション(5%)　ハイエーテル(20%)　なし(25%)

※1……ホログラムミッションでのみ入手可能

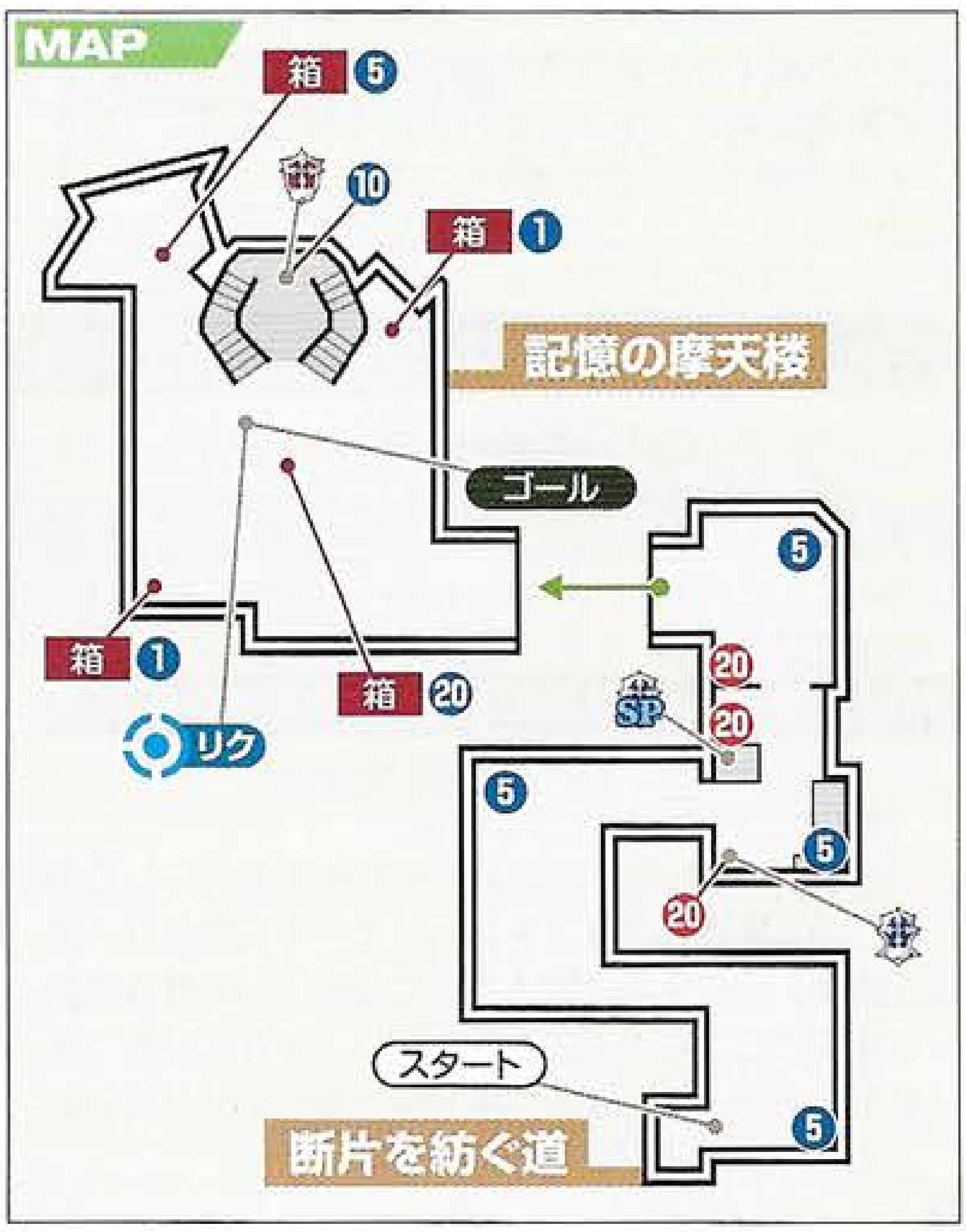
出現するエネミー

名前	レベル	落とすもの	詳細
ネオシャドウ	17	—	P.420
リク(※2)	61	—	P.449

※2……ミッションモードではアンチリク

ミッションモードでのちがい

武器が変化せず、セットした武器パネルに対応したものになる。また、リクのかわりにアンチリクが出現する(→P.396)。



ULTIMANIAへの手引き 2

階級にふさわしい強さを身につけよ

日にちが進んで新しい階級を授かるにつれて、課せられるミッションも難しくなる。以下のアドバイスを参考にロクサスを強化し、困難なミッションに立ち向かおう。

経験値やハートポイントなどをかせごう

ロクサスを強化するには、経験値をかせいでレベルアップパネルを入手するか、ショップで武器パネルなどを買ったり合成したりすればいい。以下では、新しい階級を得る時期ごとに、オススメの強化方法や、ハートポイントなどのかせぎ場所を紹介する。右記の注意点を押さえつつ戦えば、短時間でハートポイントや合成素材などを集められるだろう。

ハートポイントなどをかせぐときの注意点

- 攻撃力や魔法力を上げ、有利な属性の魔法も活用して敵を手早く倒す
- 『ラックアップ』でプライズボックスの出現確率を上げたり、『EXPアップ』で獲得経験値を増やしたりする
- できるだけチェインをつなげて、得られるハートポイントを増やす
- クリア報酬が必要ないなら、目当ての敵を倒したところでリタイアして時間の短縮を図る

タイミング1：DAY 26で階級「ノービス」を得たあと

ショップで買える4種類の武器パネルは、いずれも強力なので、どれかひとつは買っておきたい。オススメは、空中コンボの攻撃回数が多いクライムギア③と、攻撃力の高いクロノギア③。ハートポイントに余裕があれば、魔法回数3プラス③なども買っておくといい。

ハートポイントかせぎにオススメのミッション

13 ディザーターを討伐せよ

うまくチェインをつなげながら『ファイア』でディザーターを倒していけば、1回の挑戦で400以上のハートポイントを獲得できる。魔法回数2プラス④と魔法回数3プラス③のパネルを利用して、『ファイア』を使える回数を増やしておこう。

オススメのパネル合成

- ファイア
- マジックリング

上記の合成に必要な合成素材の入手方法

合成素材	入手方法
ファイアレシピ	06をクリアする(ランダム報酬)
燃え上がるかけら	12でミニッツボムを倒す
アイアン	18 20をクリアする(クリア報酬)

タイミング2：DAY 117で階級「ルーキー」を得たあと

DAY 71の時点からトライアルミッションに挑戦できるようになっているので、トライアルシンボルをかせいで景品を入手しよう。最低でも10個以上のトライアルシンボルを獲得し、スロット開放とヘイストのパネルを入手しておきたい。

ハートポイントかせぎにオススメのミッション

35 ハートを回収せよ

『ファイア』をできるだけ多く使えるようにしておき、地下倉庫でアイスキューブを手早く倒そう。地下倉庫の敵を全滅させるか、『ファイア』の残り回数が尽きたら、リタイアするといい。チェインをつなげながらアイスキューブを全滅させれば、1200以上のハートポイントを獲得できる。

オススメのパネル合成

- エレガントギア＋④
- ジャストガードⓁ

上記の合成に必要な合成素材の入手方法

合成素材	入手方法
ギアパーツver.1	36でエイミングキャノンを倒す
ガードアーツ	40でソルジャーを倒す
エアアーツ	20でガーディアンを倒す
ブロンズ	35をクリアする(クリア報酬)

タイミング3：DAY 172で階級「エージェント」を得たあと

「エージェント」以上の階級のときに合成できるファントムギア++⑤は、マジックユニットをリンクさせたときの魔法力の上昇量が一番多い。合成に必要なルーンアーツ+を2個以上入手できるのは、DAY 225以降になってしまうが、なるべく早く合成しておこう。

この時期にショップで買える武器パネルのなかでは、グローリィギア④が強力。パネル合成でグローリィギア+④を作ることができれば、さらに攻撃力を上げられる。



⬅ショップでリミットアップのパネルを買っておけば、リミットブレイクを発動しやすくなる。



➡トライアルミッションに挑戦するときなど、魔法力を上げたい場合はファントムギア++⑤が有効。

ハートポイントかせぎにオススメのミッション

39 ハートを回収せよ

グローリィギア④かグローリィギア+④をセットして、『フィルのトレーニング』でソルジャーを倒そう。攻撃力が98以上あれば、地上でのY派生コンボを当てるだけで敵を倒せるはずだ。トレーニングは、1回のミッションで3回までしか挑めないが、3回の挑戦で5000程度のハートポイントが得られる。

オススメのパネル合成

- ブリザラ
- グローリィギア+④
- ファントムギア++⑤
- ガードカウンターⓁ
- ブリザドガードⓁ
- クイックリカバリーⓁ

上記の合成に必要な合成素材の入手方法

合成素材	入手方法
ブリザラレシピ	54をクリアする(ランダム報酬)
凍てつくかけら	49でアイスキューブを倒す
凍てつく魔石	54でスケートボムを倒す
ギアパーツver.2	56でデトネーターを倒す
ガードアーツ+	70でディザーターを倒す
ルーンアーツ	47でサファイアエレジーを倒す
ルーンアーツ+	67でサファイアエレジーを倒す
ダークインゴット	52でメガシャドウを倒す

タイミング4：DAY 225で階級「エキスパート」を得たあと

ミッション69では、クリア報酬としてサンダガのパネルが入手できる。『サンダガ』はとても強力なので、報酬ゲージの倍率を3倍にして、サンダガのパネルを3枚手に入れよう。

ショップでは、エアロガのパネルを合成しておきたい。合成素材の吹きすさぶ結晶は、この時点では特定のミッションのランダム報酬でしか手に入らないが、ミッション87に挑戦できるようになれば、ウインドストームを倒すことでも入手可能だ。

ハートポイントかせぎにオススメのミッション

62 キャリーゴーストを討伐せよ

集合墓地1に出現するリアゴースト20体を倒してハートポイントを獲得したあと、すぐにリタイアすればOK。集合墓地1には青いカボチャが3個あるので、『ブリザラ』などを当てて爆発させ、リアゴーストを爆発に巻きこんで一掃しよう。うまくいけば、1分程度で2000前後のハートポイントを獲得できる。



⬅サンダガのパネルを3枚入手するために、70と72を先にクリアしよう。

オススメのパネル合成

- エアロガ
- ヴァリアントギア⑤
- レイジングギア+⑤
- ダブルアップ
- オートドッジⓁ
- リフレクトドッジⓁ
- エアリベンジⓁ

上記の合成に必要な合成素材の入手方法

合成素材	入手方法
エアロガレシピ	64をクリアする(ランダム報酬)
吹きすさぶ結晶	63をクリアする(ランダム報酬)
ギアパーツver.3	66で？？？？(触手)を倒す
コンボアーツ+	67でブリザドプラントを倒す
コンボアーツ++	64をクリアする(クリア報酬)
パワーアーツ+	58でフライングアーツを倒す
エアアーツ+	65でグレイカプリスを倒す
ワイドアーツ+	63でマッシブポセッサーを倒す
ラックアーツ	53をクリアする(クリア報酬)
シルバー	64 66 67 69をクリアする(クリア報酬)
ダイヤモンド	62 63をクリアする(クリア報酬)

INDEX
3つの遊びかたで楽しもう!
ページの見かた
ミッションINDEX
ストーリー進行チャート①
ストーリー進行チャート②
ストーリー進行チャート③
ストーリー進行チャート④
ストーリー進行チャート⑤
DAY
ミッション
各ワールドの物語
トワイライトタウン
アグラバー
ビーストキャッスル
オリンポスコロシアム
ハロウィンタウン
ワンダーランド
ネバーランド
ウインドウCGギャラリー
ULTIMANIAへの手引き

タイミング5：DAY 296で階級「マスター」を得たあと

ショップでサンダガのパネルが合成可能になっているので、右下の表を参考にして合成素材を集め、できるだけたくさん作っておきたい。トライアルミッションで高い評価を狙うときなど、多くの場面で役立つはずだ。

武器パネルは、ショップでヴァリアントギア+⑤を買っておこう。また、ホログラムミッションでミッション83などに挑戦可能になったあとは、合成素材を集めやすくなるので、右記の武器パネルを合成するといい。

ハートポイントかせぎにオススメのミッション

39 ハートを回収せよ

やること自体はタイミング3で紹介したときと変わらないが、攻撃力の高いヴァリアントギア+⑤やアルティメットギア+⑥の空中コンボなら、すばやくソルジャーを倒せるため、効率がかなり上がる。慣れてくれば、1回のミッションで9000以上のハートポイントをかせぐのも難しくないだろう。

オススメのパネル合成

- サンダガ
- パンドラギア+⑤
- オメガギア+⑥
- アルティメットギア+⑥
- カーマインブライト
- フローズンブライト
- オートガードⓁ

上記の合成に必要な合成素材の入手方法

合成素材	入手方法
サンダガレシピ	84をクリアする(ランダム報酬)
とどろく結晶	79でリアゴーストを倒す
ギアパーツver.4	84でバーニングボールを倒す
コンボアーツ++	83でソルジャーを倒す
ルーンアーツ++	85でサファイアエレジーを倒す
パワーアーツ++	83でマッドドッグを倒す
アンカライト	73でヒュージキャノンを倒す
ラックアーツ	85でストライプアリアを倒す
ゴールド	77をクリアする(クリア報酬)
ミスリル	85でビハインドリザードを倒す
オリハル	83 89をクリアする(クリア報酬)
ダイヤモンド	83でマッドブルを倒す
アダマンタイト	74 79をクリアする(クリア報酬)
プレミアムオーブ	73でスカイグラップラーを倒す

タイミング6：エンディング後に階級「レジェンド」を得たあと

エンディング後にホログラムミッションに追加されるミッション93は、敵から得られる経験値が多く、すべての敵を倒せば3189もの経験値を獲得できる。レベルアップのパネルを手早く入手したいときは、ミッション93にくり返し挑戦するのがオススメだ。

ショップでは、ゼロギア⑤とクリティカルサンを買っておこう。ただし、「レジェンド」の階級を得たあとに買えるパネルは、いずれも高価なので、ハートポイントが足りないなら、右記の方法でかせぐといい。

パネル合成では、カースオブウィッチとエクストリームを作っておきたい。どちらも不利な効果をともなうリングパネルだが、使いかたしだいでは強力で、一部のトライアルミッションで高い評価を得るのにも役立つ。



←経験値をかせぐときはエクストリームをセットしておくのも手。

ハートポイントかせぎにオススメのミッション

81 エメラルドセレナーデを討伐せよ

あちこちに出現するグレイカプリスを、『エアロガ』で倒そう。グレイカプリスの出現場所を覚えておき、敵が現れた直後に『エアロガ』を使って一気に倒すのがポイント。少しでも遅れると、『エアロガ』の届く範囲から敵が逃げてしまうので注意したい。すべてのグレイカプリスを倒せば、10000前後のハートポイントが得られる。



←コツをつかめば、1分程度で大量のハートポイントを獲得可能。

オススメのパネル合成

- カースオブウィッチ
- エクストリーム

上記の合成に必要な合成素材の入手方法

合成素材	入手方法
ガードアーツ++	74でインビジブルを倒す
ダークインゴット	59でメガシャドウを倒す
オリハル	82でソリッドアーマーを倒す
アダマンタイト	89でストレングスブレードを倒す

CHAPTER 5

エネミー



ENEMY

エネミーページの見かた

さまざまなミッションをこなすうえで、敵とのバトルは避けられない。ここでは、本作に登場する全104種類の敵について、各種データと基本的な戦いかたを紹介していく。

【キャンプメニューの「レポート」内にある「エネミーレポート」の順に掲載】
【❺❻❿⓫⓬⓮の数値は、小数第3位を四捨五入している】





ガードの記号の意味

記号	弾の場合	弾以外の場合
○	ガード可能(弾は弾き返される)	ガード可能(攻撃側は攻撃動作が中断される)
△	ガード可能(弾は消えるか突き抜ける)	ガード可能(攻撃側は攻撃動作を続行する)
×	ガード不能	ガード不能

❶**分類**……ハートレスとノーバディを以下のマークで示している。
…ハートレス　…ノーバディ

❷**名前**

❸**出現ワールド**

❹**ハートポイント**……倒したときに得られるハートポイント。ハートレス(エンブレム)以外の敵は、ハートポイントが得られないので「——」と記載。

❺**HP補正**……その敵の最大HPを決める倍率。レベルに応じた基礎HP(→P.451)にこの倍率をかけたものが(小数点以下切り上げ)、実際の最大HPとなる。

❻**経験値補正**……倒したときに得られる経験値を決める倍率。ミッションごとの基礎経験値(→P.239)にこの倍率をかけたものが(小数点以下切り上げ)、実際の経験値となる。

❼**HPプライズ**……倒したときに出現するHPプライズの種類(→P.176)と個数。

❽**マニー**……倒したときに出現するマニーの総額。

❾**ひるみやすさ**……攻撃を受けた敵のひるみやすさの度合い。度合いごとのちがいは、以下のとおり。
- ひるみやすい…あらゆる攻撃でひるむ
- ひるみにくい…ひるませやすい攻撃(→P.21)を受けるとひるむ
- ひるまない…基本的にはひるまない

❿**部位ごとの防御力補正**……ターゲットにできる部位ごとの防御力を決める倍率。レベルに応じた基礎防御力(→P.451)に、この倍率をかけたものが、その部位の防御力となる。

⓫**属性ダメージの補正**……その敵が魔法で受けるダメージの、魔法の属性に応じた倍率。本来のダメージ量に、この倍率をかけたものが、実際のダメージ量となる。倍率が2.00以上の場合は、数字を赤くしている。数値以外の表記の意味は、以下のとおり。
- 無効…その属性のダメージを受けない。状態異常の発生確率には影響しない
- 吸収…通常受けるダメージの10%ぶん、HPが回復する。状態異常の発生確率には影響しない

⓬**状態異常の発生確率の補正**……それぞれの状態異常の発生しやすさを決める倍率。行動ごとの基本発生確率に、この倍率をかけたものが、実際の発生確率となる。補正倍率が1.0を超える場合は、数字を赤くしている。「無効」は、その状態異常が発生しないことを示す。

⓭**出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム**……その敵が現れるミッションの番号、出現時のレベル、倒したときに出現するプライズボックスの中身と出現確率。

⓮**使う攻撃**……その敵が使う攻撃ごとのデータ。データが大きく異なる複数の技をたてつづけにくり出す攻撃の場合は、それぞれのデータを個別に記載している。項目の意味は、以下のとおり。
- 威力補正…攻撃のダメージ量に関わる倍率
- タイプ…攻撃が物理攻撃と魔法攻撃のどちらか
- 属性…攻撃の属性
- 状態異常…攻撃が命中したときに発生させる状態異常の種類と、その基本発生確率。「ランダム」は、複数の状態異常のうちランダムで選ばれたひとつが発生することを示す
- ガード…「リフレクトガード」などでガードできるかどうか。記号の意味は左の表のとおり

⓯**特徴的な行動**

掲載順INDEX

シャドウ





ダークフォロワーが出現させるシャドウ

ハートポイント ― HP補正 0.40

出現ワールド：トワイライトタウン、アグラバー、ビーストキャッスル　など

項目	値
経験値補正	1.00
HPプライズ	小2
マニー	5
ひるみやすさ	ひるみやすい

部位ごとの防御力補正

全身●1.02

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
2.20	1.60	0.60	1.70

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
1.00	1.00	1.00	1.00

近距離では『ひっかき攻撃』、遠距離では『とびつきひっかき攻撃』を使う。コンボで簡単に倒せるが、地面に溶けこんでいるときは攻撃が当たらない。

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	02 05 07 08 09	14	20 21 22 23 26 27 28 29	35
レベル	1	6	8	12
アイテム	ポーション(10%)	―	ポーション(10%)	

ミッション	42 43 (※1)	59	61	74 77 83 89
レベル	12	25	25	30
アイテム	エーテル(25%)	ムーンストーン(15%)	―	燃え上がる魔石(7%)

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
ひっかき攻撃	0.40	物理	―	―	△
	左手のツメで引っかく				
とびつきひっかき攻撃	1.17	物理	―	―	△
	跳びかかりつつ右手のツメで引っかく				

※1……ダークフォロワーが出現させるシャドウは「経験値補正：0、マニー：0、レベル：21、アイテム：―」

メガシャドウ



ハートポイント ― HP補正 1.50

出現ワールド：トワイライトタウン、ビーストキャッスル、ハロウィンタウン　など

項目	値
経験値補正	2.33
HPプライズ	大1、小3
マニー	20
ひるみやすさ	ひるみにくい

部位ごとの防御力補正

全身●1.25

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
2.20	2.67	1.00	2.83

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
0.60	0.60	0.60	0.60

身体が大きいぶん『ひっかき攻撃』などの攻撃範囲がシャドウよりも広い。コンボフィニッシュ技をすばやく出せる武器パネルをセットして戦うといい。

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	06	31	38 43 45	44
レベル	1	10	10	21
アイテム	燃え上がるかけら(10%)	コンボアーツ(30%)	コンボアーツ(15%)	

ミッション	52 59	62 63	75
レベル	15	15	20
アイテム	ダークインゴット(50%)	吹きすさぶ魔石(40%)	ワイドアーツ+(25%)

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
ひっかき攻撃	0.63	物理	―	―	△
	左手のツメで引っかく				
とびつきひっかき攻撃	1.43	物理	―	―	△
	跳びかかりつつ右手のツメで引っかく				
ボディアタック	1.63	物理	―	―	○
	身体を広げ、小さくジャンプしてのしかかる				

ギガントシャドウ



ハートポイント ― HP補正 9.00

出現ワールド：トワイライトタウン、ビーストキャッスル、ワンダーランド　など

項目	値
経験値補正	4.55
HPプライズ	大3、小3
マニー	26
ひるみやすさ	ひるまない

部位ごとの防御力補正

全身●1.15

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
2.93	3.20	1.20	3.40

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
0.40	0.40	0.40	0.40

こちらの攻撃を受けてもひるまない。やや離れた位置で『ボディアタック』を誘って『リフレクトガード』で弾き返し、無防備になったところを攻撃しよう。

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	43 55	44	63
レベル	21	10	13(ミッションモードは21)
アイテム	エリクサーレシピ(30%)		コンボアーツ++(45%)

ミッション	83 89 90
レベル	40
アイテム	ラストレシピ(10%)

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
ひっかき攻撃	0.98	物理	―	―	△
	左手のツメで引っかく				
とびつきひっかき攻撃	1.82	物理	―	―	△
	跳びかかりつつ右手のツメで引っかく				
ボディアタック	2.11	物理	空間	ジャンプ不能(100%)	○
	身体を広げ、小さくジャンプしてのしかかる				



イエローオペラ

ハートポイント 13　HP補正 0.40

出現ワールド：トワイライトタウン、オリンポスコロシアム



経験値補正	1.38
HPプライズ	小2
マニー	11
ひるみやすさ	ひるみやすい

部位ごとの防御力補正：全身●1.00

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
5.10	0.40	吸収	1.70

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
1.00	1.00	無効	1.00

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	02 03 04 11	07	14	23 25	61
レベル	1	8	3	10	20
アイテム	ムーンストーン(24%)				

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
頭突き	0.85	物理	雷	帯電(10%)	△
	帽子に雷の力を宿して突っこむ				
サンダー	0.98	物理	雷	帯電(70%)	×
	相手のいる位置に雷を落とす				

空中を飛びまわりながら『頭突き』や『サンダー』を仕掛けてくる。空中コンボが有効なほか、『ファイア』を使えば、ほぼ確実に一撃で倒すことが可能。

スカーレットタンゴ

ハートポイント 15　HP補正 1.25

出現ワールド：トワイライトタウン、アグラバー



経験値補正	2.10
HPプライズ	小3
マニー	16
ひるみやすさ	ひるみにくい

部位ごとの防御力補正：全身●1.25

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
吸収	4.80	0.90	2.55

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
無効	1.50	1.00	1.00

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	07	15	16 18 21 24 32 34
レベル	13	5	8
アイテム	燃え上がるかけら(10%)	燃え上がるかけら(5%)	

ミッション	74 75 89 90	82
レベル	20	30
アイテム	燃え上がる結晶(5%)	

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
はねまわる火の弾	0.98	物理	炎	炎上(70%)	△
	地面を跳ねていく火球を放つ				

帽子の先端に火の弾を作り出し、それを放って攻撃を行なう。火の弾を作っているあいだは移動しないので、すばやく近づき空中コンボなどで攻撃しよう。

グレイカプリス

ハートポイント 45　HP補正 3.50

出現ワールド：ワンダーランド



経験値補正	5.45
HPプライズ	大3、小2
マニー	27
ひるみやすさ	ひるみにくい

部位ごとの防御力補正：全身●1.09

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
2.55	2.66	1.00	2.83

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
1.20	1.20	1.20	1.20

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	47	51 55 57
レベル	20	20
アイテム	エアアーツ(60%)	ギアパーツver.2(30%)

ミッション	65	81 85
レベル	20	20
アイテム	エアアーツ+(30%)	エアアーツ++(25%)

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
ワープ弾	1.30	物理	―	―	△
	自分と相手の位置を入れかえる弾を放つ				

自分の位置とこちらの位置を入れかえる『ワープ弾』がやっかい。壁ぎわに追いこんでコンボでダメージを与えたり、魔法を使ったりして早めに倒したい。

ストライプアリア

ハートポイント 31 HP補正 7.00

出現ワールド：オリンポスコロシアム、ワンダーランド



経験値補正	4.63
HPプライズ	小5
マニー	31
ひるみやすさ	ひるみにくい

部位ごとの防御力補正

全身●2.00

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
7.14	8.10	3.00	8.80

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
1.50	1.50	1.50	1.50

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	47	55 61
レベル	20	20
アイテム	吹きすさぶかけら(40%)	ブロンズ(21%)

ミッション	65	85
レベル	20	20
アイテム	ギアパーツver.3(30%)	ラックアーツ(9%)

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
時弾	1.30	物理	時	防御LV.1(70%)	△
	帽子の先端に集めた時の力を、球状にして放つ				

使ってくる攻撃は『時弾』だけだが、受けると高い確率で防御LV.1状態になってしまう。防御力が高いので、『たたかう』よりも魔法で攻撃するのがオススメ。

サファイアエレジー

ハートポイント 23 HP補正 7.00

出現ワールド：ワンダーランド



経験値補正	3.63
HPプライズ	大2、小6
マニー	31
ひるみやすさ	ひるみにくい

部位ごとの防御力補正

全身●1.25

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
2.20	2.28	0.86	2.42

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
無効	無効	無効	無効

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	47	55	65	67
レベル	7	20	20	30
アイテム	ルーンアーツ(70%)		ルーンアーツ＋(40%)	

ミッション	85
レベル	20
アイテム	ルーンアーツ＋＋(50%)

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
頭突き	1.30	物理	幻	移動異常(20%)	○
	帽子に幻の力を宿して突っこむ				

こちらの攻撃を受ける瞬間に、別の場所へワープすることがある。『頭突き』を『リフレクトガード』で弾き返し、気絶したところをコンボなどで攻めよう。

ピンクコンチェルト

ハートポイント 16 HP補正 9.50

出現ワールド：ワンダーランド



経験値補正	2.73
HPプライズ	大1、小5
マニー	17
ひるみやすさ	ひるみにくい

部位ごとの防御力補正

全身●1.40

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
2.93	1.05	0.40	1.28

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
0.60	0.60	0.60	0.60

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	51 55 57	65
レベル	26	26
アイテム	ワイドアーツ(40%)	エアアーツ＋(45%)

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
頭突き	1.17	物理	花	暗闇(10%)	△
	帽子に花の力を宿して突っこむ				
毒放出	0.23	魔法	花	暗闇(30%)	△
	毒霧を吹き出しながら、ゆっくりと前進する				

ゆっくりとこちらへ近づき、おもに『毒放出』を使ってくる。この攻撃は、受けてもひるまないかわりに、毒霧に触れているあいだはHPが減りつづけてしまう。

ターコイズマーチ

ハートポイント 14　HP補正 2.20

出現ワールド：ネバーランド



経験値補正	1.48
HPプライズ	小4
マニー	25
ひるみやすさ	ひるみにくい

部位ごとの防御力補正

全身●1.09

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
1.46	1.60	1.80	2.55

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
1.50	0.10	1.00	1.00

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	53 58 60	64
レベル	20	20
アイテム	光かがやく魔石(7%)	光かがやく魔石(20%)

ミッション	76	77 86
レベル	14	20
アイテム	光かがやく結晶(4%)	

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
水弾	1.30	物理	水	ダメージ吸収(100%)	○
	放物線を描いて飛ぶ水球を放つ				

『水弾』で与えたダメージぶん、自分のHPを回復するという特徴を持つ。空中コンボのほか、エアロ系の魔法を使ってダメージを与えていくのが効果的だ。

エメラルドセレナーデ

ハートポイント 14　HP補正 7.44

出現ワールド：ワンダーランド、ネバーランド



経験値補正	1.55
HPプライズ	大2、小6
マニー	40
ひるみやすさ	ひるみやすい

部位ごとの防御力補正

全身●1.70

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
0.28	0.28	0.28	0.28

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
1.50	1.50	1.50	1.50

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	64	67	81
レベル	32	40	49
アイテム	シルバー(20%)		ゴールド(80%)

使う攻撃

なし

マップ内を一定のルートで巡回するだけの敵。無理に追いかけようとせず、巡回ルート上で待ち伏せて攻撃しよう。魔法で状態異常を発生させるのが有効。

ウィードプラント

ハートポイント 13　HP補正 0.90

出現ワールド：トワイライトタウン、アグラバー



経験値補正	1.33
HPプライズ	大1、小2
マニー	11
ひるみやすさ	ひるみやすい

部位ごとの防御力補正

全身●1.08

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
2.20	3.20	1.20	3.40

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
2.00	0.70	0.70	無効

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	03 04 07	08 09	12	15 16 21
レベル	1	2	4	4
アイテム	ポーション(10%)			ポーション(15%)

ミッション	74
レベル	20
アイテム	凍てつく結晶(9%)

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
タネ弾	0.98	物理	花	暗闇(5%)	○
	まっすぐ飛んでいくタネを吐き出す				

出現した位置から移動せず『タネ弾』を吐いて攻撃を行なう。この弾は『リフレクトガード』で弾き返すことができ、敵に当たると大ダメージを与えられる。

ファイアプラント

ハートポイント 15 HP補正 2.00

出現ワールド アグラバー



経験値補正	1.83
HPプライズ	大1、小2
マニー	16
ひるみやすさ	ひるみやすい

部位ごとの防御力補正

全身●1.32

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
吸収	8.00	1.00	3.00

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
無効	1.50	0.50	無効

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	16 18 24 30	48
レベル	9	9
アイテム	燃え上がるかけら(10%)	燃え上がるかけら(30%)

ミッション	68
レベル	20
アイテム	燃え上がる魔石(60%)

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
はねまわる火の弾	0.98	物理	炎	炎上(30%)	△
	地面を跳ねていく火球を吐き出す				

正面から攻めると、火の弾を受けやすい。敵の頭上を跳び越えるようにジャンプして、空中コンボを当てていこう。ブリザド系の魔法を使うのも効果的。

ブリザドプラント

ハートポイント 31 HP補正 3.50

出現ワールド ワンダーランド



経験値補正	4.45
HPプライズ	大2、小1
マニー	22
ひるみやすさ	ひるみやすい

部位ごとの防御力補正

全身●1.35

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
4.40	吸収	無効	無効

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
1.50	無効	無効	無効

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	51 57	67
レベル	23	23
アイテム	凍てつく魔石(40%)	コンボアーツ+(45%)

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
頭突き	0.56	物理	氷	凍結(5%)	△
	花の部分を地面に何度もたたきつける				
追尾する氷の弾	1.17	物理	氷	凍結(20%)	○
	地面をすべって進む氷のかたまりを吐き出す				

こちらが近くにいるときは頭突きを、遠くにいるときは氷の弾を使って攻撃してくる。コンボで攻撃しては離れて『頭突き』をかわすことをくり返すといい。

ポイズンプラント

ハートポイント 22 HP補正 6.90

出現ワールド トワイライトタウン



経験値補正	3.33
HPプライズ	小6
マニー	26
ひるみやすさ	ひるみにくい

部位ごとの防御力補正

全身●5.50

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
2.57	0.89	0.33	0.98

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
1.60	0.50	0.50	無効

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	12	17 23 25	44
レベル	5	8	20
アイテム	ムーンストーン(24%)		とどろくかけら(50%)

ミッション	59	89
レベル	20	20
アイテム	とどろくかけら(80%)	アダマンタイト(20%)

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
頭突き	0.77	物理	空間	ジャンプ不能(10%)	△
	花の部分を地面に何度もたたきつける				
毒弾	0.18	物理	花	暗闇(30%)	×
	相手を追尾するタネを吐き出す				

防御力が高いうえ、ひるみにくいため、コンボは使わずにファイア系の魔法で攻撃していこう。『毒弾』は『リフレクトガード』で防げないので要注意。

ポセッサー

ハートポイント ── HP補正 0.90

出現ワールド：トワイライトタウン、アグラバー、ビーストキャッスル　など



経験値補正	1.00
HPプライズ	小1
マニー	6
ひるみやすさ	ひるみやすい

部位ごとの防御力補正

全身●1.00

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
2.20	3.20	1.20	3.40

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
1.00	1.00	無効	1.00

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	05 14	07	20 21 22 26	43
レベル	1	16	8	14
アイテム	燃え上がるかけら(10%)		ポーション(10%)	ハイポーション(20%)

ミッション	63 67	77 83 89
レベル	20	30
アイテム	燃え上がる結晶(9%)	とどろく結晶(10%)

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
まとわりつき	0.20	魔法	無	防御力無効化(100%)	×
	対象にまとわりつき、HPを減らしつづける				

空中コンボを当てていくほか、遠くから魔法で攻撃するのが有効。『まとわりつき』を受けたときは、ジャンプや『ドッジロール』などで引きはがせる。

マッシブポセッサー

ハートポイント ── HP補正 1.50

出現ワールド：ビーストキャッスル、ワンダーランド



経験値補正	2.03
HPプライズ	大2
マニー	16
ひるみやすさ	ひるみにくい

部位ごとの防御力補正

全身●1.00

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
4.40	4.80	1.80	5.10

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
0.60	0.60	無効	0.60

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	35	38 43
レベル	12	12
アイテム	オールキュア(30%)	吹きすさぶかけら(35%)

ミッション	63
レベル	12
アイテム	ワイドアーツ＋(25%)

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
まとわりつき	0.23	魔法	無	防御力無効化(100%)	×
	対象にまとわりつき、HPを減らしつづける				

※HPプライズ、マニー、プライズボックスは、HPが尽きたときに出現する4体のポセッサーをすべて倒すと落とす

HPが尽きると4体のポセッサーに分裂する。『まとわりつき』の威力がポセッサーよりも高いため、コンボは使わずに遠くから魔法で攻撃したほうが安全だ。

バルクベンダー

ハートポイント 0 HP補正 1.50

出現ワールド (→P.461)



経験値補正	1.00
HPプライズ	──
マニー	40
ひるみやすさ	ひるみにくい

部位ごとの防御力補正

全身●1.30

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
1.47	1.60	0.60	1.70

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
1.00	1.00	1.00	1.00

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	07	13	17	23	27
レベル	1	4	8	10	13
アイテム	高：エーテル 中：燃え上がるかけら 低：アイアン	高：燃え上がるかけら 中：光かがやくかけら 低：アイアン	高：光りかがやくかけら 中：エアアーツ 低：凍てつくかけら		

ミッション	31 32	38	42	44
レベル	15	18	19	24
アイテム	高：光かがやくかけら 中：エアアーツ 低：凍てつくかけら	高：アイアン 中：ギアパーツver.1 低：エリクサーレシピ		高：アイアン 中：ガードアーツ 低：エリクサーレシピ

使う攻撃

なし

※落とすアイテムは、3種類のなかからいずれかが選ばれる。選ばれる確率は「高：60%、中：30%、低：10%」

攻撃を行なってくることはなく、出現してから約10秒が経過すると消え去ってしまう。強力な武器がないうちはファイア系の魔法を連発するなどして倒そう。

レアベンダー

ハートポイント 0　HP補正 1.50

出現ワールド (→P.461)



経験値補正	3.80
HPプライズ	──
マニー	49
ひるみやすさ	ひるまない

部位ごとの防御力補正

全身●1.30

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
0.98	1.60	0.60	1.70

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
0.50	0.50	0.50	0.50

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	54	57	59	61	72
レベル	24	30	30	31	41
アイテム	高：アイアン 中：ガードアーツ 低：エリクサーレシピ		高：アイアン 中：パワーアーツ 低：エリクサーレシピ		高：ブロンズ 中：凍てつく魔石 低：燃え上がる結晶

ミッション	74	76	81
レベル	42	43	49
アイテム	高：ダークインゴット 中：アダマンタイト 低：ラックアーツ		高：ダークインゴット 中：ダイヤモンド 低：ラックアーツ

使う攻撃

なし

※落とすアイテムは、3種類のなかからいずれかが選ばれる。選ばれる確率は「高：60%、中：30%、低：10%」

バルクベンダーと同じ性質を持つが、移動速度はこの敵のほうが速い。ファイア系の魔法は効果が薄いので、エアロ系の魔法を使っていくのがオススメ。

サーヴィランス

ハートポイント 12　HP補正 1.50

出現ワールド トワイライトタウン　オリンポスコロシアム



経験値補正	1.20
HPプライズ	大1、小2
マニー	15
ひるみやすさ	ひるみにくい

部位ごとの防御力補正

全身●1.30

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
2.93	3.20	1.80	3.40

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
1.00	1.00	1.00	1.00

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	08 11	20 23
レベル	3	3
アイテム	ポーション(10%)	エーテル(30%)

ミッション	73
レベル	20
アイテム	吹きすさぶ魔石(20%)

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
レーザー	0.40	物理	──	──	○
	両腕から短いレーザーを何度も発射する				
パワーレーザー	1.63	物理	空間	ジャンプ不能(15%)	×
	両腕を構えてレーザーを照射する				

飛行しつつ『レーザー』や『パワーレーザー』で攻撃してくる。コンボで攻めてもいいが、サンダー系以外の魔法なら、大ダメージを与えることが可能だ。

ガーディアン

ハートポイント 22　HP補正 2.80

出現ワールド トワイライトタウン



経験値補正	3.38
HPプライズ	大2、小4
マニー	30
ひるみやすさ	ひるまない

部位ごとの防御力補正

全身●1.55

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
0.70	0.80	0.60	0.92

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
0.40	0.40	1.80	無効

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	11	20
レベル	8	8
アイテム	ムーンストーン(24%)	エアアーツ(100%)

ミッション	59
レベル	8
アイテム	光かがやくかけら(100%)

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
スーパーレーザー	0.93	魔法	無	防御力無効化(100%)	×
	強力なレーザーを、照射しつつ振り上げる(※1)				

※1……この攻撃はエネミーにも当たる

ふだんは『スーパーレーザー』をくり返すが、帯電状態のときは何もしなくなる。サンダー系の魔法で攻めるか、側面へまわりこんでコンボを当てていこう。



デストロイヤー



ハートポイント 46 HP補正 6.00

出現ワールド トワイライトタウン

経験値補正	5.55
HPプライズ	大5、小2
マニー	36
ひるみやすさ	ひるまない

部位ごとの防御力補正

全身●1.65

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
0.69	0.80	0.68	0.89

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
0.10	0.10	0.80	無効

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	56
レベル	26
アイテム	光かがやく魔石(18%)

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
ダブルレーザー	1.09	物理	光	ナビマップ無力化(20%)	×
	両腕から強力なレーザーを照射する				
スーパーレーザー	2.13	魔法	無	防御力無効化(100%)	×
	強力なレーザーを、照射しつつ振り上げる(※1)				

※1……この攻撃はエネミーにも当たる

使う攻撃が2種類あることをのぞけば、基本的な性質はガーディアンと変わらない。レーザーを横への移動でかわしつつ『サンダラ』などで攻撃するといい。

ミニッツボム



ハートポイント 13 HP補正 2.00

出現ワールド トワイライトタウン

経験値補正	1.28
HPプライズ	小3
マニー	10
ひるみやすさ	ひるみやすい

部位ごとの防御力補正

全身●1.30

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
無効	4.80	1.10	4.80

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
無効	1.30	1.00	1.00

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	11 12 14	17	56
レベル	2	2	10
アイテム	燃え上がるかけら(10%)	エーテル(20%)	ブロンズ(21%)

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
頭突き	1.30	物理	―	―	○
	身体をきりもみ回転させながら突っこむ				
自爆	2.02	物理	炎	炎上(50%)	×
	3からのカウントダウン後に爆発する(※1)				
誘爆	2.02	物理	炎	炎上(50%)	×
	カウントダウンをせず、即座に爆発する(※1)				

※1……この攻撃はエネミーにも当たる

『頭突き』をガードされると『自爆』を、炎属性の攻撃を受けると『誘爆』を使って消滅する。爆発させたくなければ、ブリザド系かエアロ系の魔法を使おう。

スケートボム



ハートポイント 17 HP補正 3.00

出現ワールド ハロウィンタウン

経験値補正	2.95
HPプライズ	大2、小2
マニー	21
ひるみやすさ	ひるみにくい

部位ごとの防御力補正

全身●1.32

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
4.40	吸収	1.50	4.25

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
0.70	無効	1.00	1.00

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	42	52 54
レベル	16	16
アイテム	凍てつくかけら(30%)	凍てつく魔石(50%)

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
頭突き	1.54	物理	―	―	○
	身体を横に回転させながら突っこむ				
自爆	2.13	物理	氷	凍結(100%)	×
	3からのカウントダウン後に爆発する(※1)				
誘爆	2.13	物理	氷	凍結(100%)	×
	カウントダウンをせず、即座に爆発する(※1)				

※1……この攻撃はエネミーにも当たる

爆発する条件は、ミニッツボムと同じ。『自爆』のカウントダウン中に攻撃を受けると、爆発するまでのあいだ、壁で跳ね返りながら地面をすべりつづける。

ストームボム



ハートポイント 17　HP補正 2.60

出現ワールド　トワイライトタウン

経験値補正	2.80
HPプライズ	大1、小5
マニー	17
ひるみやすさ	ひるみにくい

部位ごとの防御力補正

全身●1.32

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
1.06	2.13	0.80	吸収

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
無効	1.00	1.00	無効

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	75 89
レベル	20
アイテム	コンボアーツ＋＋(30%)

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
頭突き	1.43	物理	―	―	○
	身体を横に回転させながら突っこむ				
自爆	2.08	物理	風	吹き上げ(100%)	×
	つむじ風を起こしつつ、カウントダウン後に爆発(※1)				
誘爆	2.08	物理	風	吹き上げ(100%)	×
	カウントダウンをせず、即座に爆発する(※1)				

※1……この攻撃はエネミーにも当たる

『自爆』のカウントダウン中に、つむじ風を起こして相手を自分の近くへ引き寄せようとする。爆発に巻きこまれないように、『グライド』などで逃げよう。

デトネーター



ハートポイント 30　HP補正 3.00

出現ワールド　トワイライトタウン　ハロウィンタウン

経験値補正	4.30
HPプライズ	大2、小7
マニー	26
ひるみやすさ	ひるまない

部位ごとの防御力補正

全身●1.45

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
無効	2.66	0.70	2.13

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
無効	1.50	0.40	0.40

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	56	79 87
レベル	26	26
アイテム	ギアパーツver.2(80%)	ラストレシピ(10%)

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
頭突き	1.70	物理	―	―	○
	身体を横に回転させながら突っこむ				
自爆	2.17	物理	炎	炎上(100%)	×
	3からのカウントダウン後に爆発する(※1)				
誘爆	2.17	物理	炎	炎上(100%)	×
	カウントダウンをせず、即座に爆発する(※1)				

※1……この攻撃はエネミーにも当たる

簡単に言えば、巨大なミニッツボム。攻撃を当ててもひるまないので、『頭突き』をガードしたり『ファイア』を当てたりして、爆発させたほうが無難だ。

ディザーター



ハートポイント 12　HP補正 0.48

出現ワールド　トワイライトタウン　アグラバー　ビーストキャッスル　など

経験値補正	1.10
HPプライズ	大1、小2
マニー	30
ひるみやすさ	ひるみやすい

部位ごとの防御力補正

全身●1.20

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
1.40	1.60	0.60	1.70

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
1.00	1.00	1.00	1.00

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	13	19
レベル	3	8
アイテム	ポーション(10%)	光かがやくかけら(10%)
ミッション	40	70
レベル	15	41
アイテム	吹きすさぶかけら(30%)	ガードアーツ＋(40%)

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
あびせ蹴り	2.61	物理	―	―	○
	小さくジャンプして、カカトを振り下ろす				

ふだんは逃げまわるだけだが、仲間が倒されると近づいてきて『あびせ蹴り』をくり出す。攻撃範囲の広い武器か、『エアロガ』を使って戦うといい。

サージェント

ハートポイント 21　HP補正 6.00

出現ワールド ビーストキャッスル ワンダーランド



経験値補正	3.10
HPプライズ	大2、小3
マニー	21
ひるみやすさ	ひるみにくい

部位ごとの防御力補正

全身●1.35

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
1.32	0.35	0.56	1.70

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
0.60	0.60	0.60	0.60

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	22 27 28 29 31	38 49
レベル	11	11
アイテム	光かがやくかけら(30%)	光かがやくかけら(50%)

ミッション	51	83
レベル	11	30
アイテム	燃え上がる魔石(18%)	ガードアーツ+(40%)

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
ひっかき	1.17	物理	—	—	△
	右手のツメで引っかく				
あびせ蹴り	1.70	物理	—	—	○
	小さくジャンプして、カカトを振り下ろす				
回転蹴り	1.17	物理	—	—	○
	横回転蹴りをくり出しつつ低空を進む				

走ってきて、3種類の攻撃のいずれかを仕掛けてくる。『ひっかき』以外の攻撃をガードすると転ばせることができるので、そこをコンボなどで攻めればOK。

ソルジャー

ハートポイント 16　HP補正 2.00

出現ワールド ビーストキャッスル オリンポスコロシアム



経験値補正	2.28
HPプライズ	小3
マニー	11
ひるみやすさ	ひるみやすい

部位ごとの防御力補正

全身●1.20

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
4.40	4.80	1.80	5.10

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
1.00	1.00	1.00	1.00

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	22 27 28	40 49	50
レベル	10	10	22
アイテム	オールキュア(30%)	ガードアーツ(40%)	—

ミッション	39 61	83
レベル	10	20
アイテム	—	コンボアーツ++(45%)

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
ひっかき	0.90	物理	—	—	△
	右手のツメで引っかく				
あびせ蹴り	1.43	物理	—	—	○
	小さくジャンプして、カカトを振り下ろす				

近距離では『ひっかき』、遠距離では『あびせ蹴り』をおもに使うが、攻撃のペースは遅い。近づいてコンボを当てていくだけで、簡単に倒せるはずだ。

コマンダー

ハートポイント 32　HP補正 3.50

出現ワールド ワンダーランド



経験値補正	4.68
HPプライズ	大4、小4
マニー	26
ひるみやすさ	ひるまない

部位ごとの防御力補正

全身●1.60

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
0.61	0.67	0.25	0.78

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
0.30	0.30	0.30	0.30

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	57
レベル	30
アイテム	ダークインゴット(50%)

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
ひっかき	1.43	物理	—	—	△
	右手のツメで引っかく				
あびせ蹴り	1.87	物理	—	—	○
	小さくジャンプして、カカトを振り下ろす				
回転蹴り	1.43	物理	—	—	○
	横回転蹴りをくり出しつつ低空を進む				

攻撃を受けてもひるまない点をのぞけば、行動はサージェントと同じ。『あびせ蹴り』か『回転蹴り』をガードして転ばせたあと、コンボなどで攻撃しよう。

ラウドネス

ハートポイント 12 HP補正 1.81

出現ワールド アグラバー オリンポスコロシアム



経験値補正	1.00
HPプライズ	小3
マニー	15
ひるみやすさ	ひるみやすい

部位ごとの防御力補正

全身●1.20

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
4.50	4.80	1.70	吸収

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
0.60	0.60	0.60	無効

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	15	18 21 24 26 30 32 34	46	48
レベル	4	8	17	17
アイテム	ハイポーション(15%)		——	光かがやくかけら(25%)

ミッション	68	82	90
レベル	20	30	20
アイテム	とどろく魔石(18%)	ギアパーツver.4(20%)	

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
風弾	0.73	物理	風	吹き上げ(100%)	○
	まっすぐ飛んでいく風の弾を放つ				
ラッパ回復	(※1)	——	——	——	——
	自分を含む、周囲のハートレスのHPを回復する				

※1……対象のHPを最大値の50%回復

攻撃はまれにしか行なわず、『ラッパ回復』を使って自分やほかのハートレスのHPを回復する。バトルを長引かせないためにも、早めに倒したほうがいい。

フレアノート

ハートポイント 17 HP補正 5.00

出現ワールド オリンポスコロシアム



経験値補正	2.85
HPプライズ	大1、小3
マニー	17
ひるみやすさ	ひるみにくい

部位ごとの防御力補正

全身●1.25

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
吸収	11.20	1.40	6.80

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
無効	1.50	1.00	1.00

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	36 39	61
レベル	13	20
アイテム	燃え上がるかけら(24%)	燃え上がる魔石(18%)

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
はねまわる火の弾	1.30	物理	炎	炎上(40%)	△
	地面を跳ねていく火球を放つ				
ラッパ回復	(※1)	——	——	——	——
	自分を含む、周囲のハートレスのHPを回復する				

※1……対象のHPを最大値の50%回復

基本的な行動はラウドネスと同じ。ほかの敵と一緒に現れたときは優先的に倒し、HPの回復を阻止しよう。ブリザド系の魔法なら、大ダメージを与えられる。

バブルビート

ハートポイント 18 HP補正 2.50

出現ワールド ネバーランド



経験値補正	3.05
HPプライズ	大2、小2
マニー	21
ひるみやすさ	ひるみにくい

部位ごとの防御力補正

全身●1.32

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
2.20	2.13	2.40	2.27

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
1.50	0.30	1.00	1.00

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	53	76
レベル	30	24
アイテム	凍てつくかけら(30%)	凍てつく結晶(30%)

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
追尾する水の弾	0.32	物理	水	ダメージ吸収(50%)	△
	相手を追尾する水泡を3発連続で放つ				
ラッパ回復	(※1)	——	——	——	——
	自分を含む、周囲のハートレスのHPを回復する				

※1……対象のHPを最大値の50%回復

行動パターンはラウドネスと変わらない。各種の魔法が有効なほか、ひるませやすい攻撃(→P.21)を当てつづければ、何もさせずに倒すことも可能だ。



バリアマスター

ハートポイント 16　HP補正 13.00

出現ワールド：トワイライトタウン／アグラバー／ビーストキャッスル



経験値補正	2.20
HPプライズ	大4
マニー	35
ひるみやすさ	ひるみにくい

部位ごとの防御力補正

全身●1.95

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
5.28	6.08	2.28	6.80

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
1.20	1.20	1.20	1.20

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	16	30	56
レベル	8	12	26
アイテム	アイアン(20%)		ガードアーツ(45%)

ミッション	70
レベル	41
アイテム	—

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
無敵バリア	—	—	—	—	—
	本を開いているあいだ、自分以外のハートレスにバリアを張って無敵にする。ひるみやすい攻撃か魔法を受けると気絶して本を落とし、そのあいだはバリアが消える				

『無敵バリア』を使ってほかのハートレスを無敵にしたあと、逃げるように移動する。ひるませやすい攻撃や魔法を当てて、気絶したところを攻撃しよう。

シャドウブロック

ハートポイント —　HP補正 0.84

出現ワールド：トワイライトタウン／アグラバー／ワンダーランド　など



経験値補正	1.00
HPプライズ	—
マニー	6
ひるみやすさ	ひるまない

部位ごとの防御力補正

全身●1.00

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
2.10	2.20	0.90	2.50

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
無効	無効	無効	無効

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	20	26	63	76
レベル	8	11	32	43
アイテム	—			

使う攻撃

なし

壁などに張りついている影のかたまりで、移動も攻撃も行なわない。『たたかう』では攻撃できない位置にある場合は、『ファイア』などの魔法を使うといい。

ラージアーマー

ハートポイント 22　HP補正 8.50

出現ワールド：アグラバー



経験値補正	3.28
HPプライズ	大4、小2
マニー	22
ひるみやすさ	ひるまない

部位ごとの防御力補正

頭部●2.10

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
1.96	1.39	0.52	1.59

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
無効	無効	0.15	0.15

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	21 26 30 34	48
レベル	12	12
アイテム	凍てつくかけら(50%)	パワーアーツ(90%)

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
なぎ払い攻撃	1.05	物理	—	—	△
	右→左の順に、フックをくり出す				
突進	1.20	物理	—	—	△
	腹を突き出して突進する				
怒りのパンチ	1.87	物理	—	—	×
	両腕を広げて身体を回転させる				
ヒップドロップ	1.40	物理	—	—	×
	大きくジャンプし、着地時に衝撃波を発生させる				

頭部以外に攻撃を当てても弾かれるので、空中コンボで攻めよう。ある程度ダメージを与えるか、ファイア系の魔法を当てると転ばせることができる。

ソイルアーマー

ハートポイント 43　HP補正 19.00

出現ワールド オリンポスコロシアム



経験値補正	4.85
HPプライズ	大4、小2
マニー	32
ひるみやすさ	ひるまない

部位ごとの防御力補正

頭部●2.20

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
1.65	1.79	0.90	1.99

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
無効	無効	0.12	0.12

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	39
レベル	15
アイテム	―

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
なぎ払い攻撃	1.10	物理	―	―	△
	右→左の順に、フックをくり出す				
怒りのパンチ	1.96	物理	土	HP半減(100%)	×
	両腕を広げて身体を回転させる				
ヒップドロップ	1.50	物理	―	―	×
	大きくジャンプし、着地時に衝撃波を発生させる				
グラウンドアタック	1.43	物理	花	暗闇(30%)	△
	両腕を振り上げ、地面を走る衝撃波を発生させる				

ラージアーマーとほぼ同じ性質を持つが、ファイア系ではなくサンダー系の魔法を頭部に受けると転倒する。至近距離から『サンダー』を使うのがオススメ。

ソリッドアーマー

ハートポイント 45　HP補正 16.20

出現ワールド アグラバー



経験値補正	5.28
HPプライズ	大5、小3
マニー	32
ひるみやすさ	ひるまない

部位ごとの防御力補正

頭部●2.30

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
1.99	2.68	0.58	1.75

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
無効	無効	無効	無効

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	48	68	82
レベル	27	35	51
アイテム	ガードアーツ(100%)	とどろく魔石(18%)	オリハルコン(90%)

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
なぎ払い攻撃	1.20	物理	―	―	△
	右→左の順に、フックをくり出す				
突進	1.30	物理	―	―	△
	腹を突き出して突進する				
怒りのパンチ	1.80	物理	月	沈黙(100%)	×
	両腕を広げて身体を回転させる				
ヒップドロップ	1.50	物理	月	沈黙(100%)	×
	大きくジャンプし、着地時に衝撃波を発生させる				

基本的な性質はラージアーマーと変わらない。ブリザド系の魔法で長時間転ばせられるので、大きくジャンプして『ブリザド』などで頭部を攻撃しよう。

グラウンドアーマー

ハートポイント 47　HP補正 8.20

出現ワールド アグラバー



経験値補正	5.83
HPプライズ	大3、小4
マニー	36
ひるみやすさ	ひるまない

部位ごとの防御力補正

頭部●2.40

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
0.50	0.56	0.20	0.85

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
無効	無効	無効	0.12

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	90
レベル	65
アイテム	ミスリル(80%)

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
なぎ払い攻撃	1.25	物理	―	―	△
	右→左の順に、フックをくり出す				
怒りのパンチ	1.90	物理	土	HP半減(100%)	×
	両腕を広げて身体を回転させる				
ヒップドロップ	1.60	物理	空間	ジャンプ不能(100%)	×
	大きくジャンプし、着地時に衝撃波を発生させる				
グラウンドアタック	1.40	物理	花	暗闇(40%)	△
	両腕を振り上げ、地面を走る衝撃波を発生させる				

ラージアーマーと似た性質を持ち、エアロ系の魔法を頭部に受けると転ぶ。魔法で攻撃するさいは、敵が『グラウンドアタック』を出すところを狙うといい。



マッドドッグ

ハートポイント 15　HP補正 3.00

出現ワールド ビーストキャッスル



経験値補正	1.73
HPプライズ	大1、小2
マニー	11
ひるみやすさ	ひるみやすい

部位ごとの防御力補正

全身●1.25

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
3.30	4.00	1.50	4.25

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
1.00	1.00	1.00	1.00

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	22 27 28	49 50
レベル	10	10
アイテム	アイアン(20%)	ブロンズ(21%)

ミッション	83
レベル	10
アイテム	パワーアーツ++(45%)

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
かみつき	1.63	物理	―	―	○
	跳びかかってかみつく				
吠え攻撃	0.93	物理	―	―	△
	吠えて衝撃波を発生させる				

『吠え攻撃』を連発するほか、こちらの攻撃を受けるたびに『かみつき』を数回使う。コンボで攻撃しつづければ、ダメージをほとんど受けることなく倒せる。

バイティングドッグ

ハートポイント 23　HP補正 7.00

出現ワールド ビーストキャッスル



経験値補正	3.73
HPプライズ	大1、小5
マニー	26
ひるみやすさ	ひるみにくい

部位ごとの防御力補正

全身●1.35

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
1.93	2.20	0.83	2.34

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
1.20	1.20	1.20	1.20

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	27 28 29 31 35	38 49 50
レベル	12	12
アイテム	エーテル(30%)	パワーアーツ(80%)

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
かみつき	1.76	物理	―	―	○
	跳びかかってかみつく				
吠え攻撃	1.17	物理	月	沈黙(10%)	△
	吠えて衝撃波を発生させる				

跳ねながら近づき、『吠え攻撃』や『かみつき』を仕掛けてくる。『かみつき』をガードして気絶させたところを攻撃したり、魔法を使ったりして戦うといい。

マッドブル

ハートポイント 44　HP補正 6.00

出現ワールド ビーストキャッスル



経験値補正	5.23
HPプライズ	大1、小7
マニー	32
ひるみやすさ	ひるまない

部位ごとの防御力補正

全身●1.45

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
1.65	1.80	0.68	2.13

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
0.80	0.80	0.80	0.50

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	31	38 49 50
レベル	14	14
アイテム	光かがやくかけら(100%)	とどろくかけら(50%)

ミッション	83
レベル	30
アイテム	ダイヤモンド(80%)

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
かみつき	1.87	物理	―	―	○
	跳びかかってかみつく				
吠え攻撃	1.43	物理	月	沈黙(3%)	△
	吠えて衝撃波を発生させる				
連続吠え	0.73	物理	月	沈黙(25%)	△
	何度も吠えて衝撃波を連続で発生させる				

バイティングドッグに似た性質を持つが、攻撃を受けてもひるまない。側面にまわりこんで1～2回攻撃することをくり返すか、魔法でダメージを与えよう。

シンバルモンキー

ハートポイント 11　HP補正 1.60

出現ワールド：トワイライトタウン　アグラバー　ビーストキャッスル　など



経験値補正	1.00
HPプライズ	大1、小2
マニー	25
ひるみやすさ	ひるみにくい

部位ごとの防御力補正

全身●1.04

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
1.80	3.80	0.72	2.20

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
1.00	1.00	1.00	1.00

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	23	25	29	40	44	48 49
レベル	11	12	13	16	22	23
アイテム	アイアン(20%)			ワイドアーツ(40%)		

ミッション	80
レベル	50
アイテム	シルバー(35%)

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
音の弾	1.64	物理	幻	移動異常(30%)	○
	シンバルを鳴らして音の弾を3方向に撃ち出す				

特定の宝箱を開けたときに、なかから飛び出してくる敵。出現した直後に仕掛けてくる『音の弾』を至近距離で弾き返せば、一撃で倒すことが可能だ。

トリックモンキー

ハートポイント 22　HP補正 3.50

出現ワールド：トワイライトタウン　アグラバー　オリンポスコロシアム　など



経験値補正	3.43
HPプライズ	大1、小5
マニー	41
ひるみやすさ	ひるまない

部位ごとの防御力補正

全身●1.35

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
2.20	2.00	0.75	2.55

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
0.60	0.60	0.60	0.60

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	55	56	66
レベル	24	26	40
アイテム	ギアパーツver.2(30%)		光かがやく魔石(50%)

ミッション	75	79	82	84	89
レベル	42	49	51	52	59
アイテム	光かがやく結晶(30%)				

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
音の弾	1.17	物理	幻	移動異常(100%)	○
	シンバルを鳴らして音の弾を3方向に撃ち出す				

宝箱に隠れている点や出現直後に『音の弾』を使う点は、シンバルモンキーと同じ。『音の弾』を弾き返したあと、コンボや魔法でダメージを与えていこう。

ネオシャドウ

ハートポイント ――　HP補正 4.00

出現ワールド：トワイライトタウン　ビーストキャッスル　存在しなかった城



経験値補正	2.63
HPプライズ	大2、小4
マニー	21
ひるみやすさ	ひるみにくい

部位ごとの防御力補正

全身●1.37

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
1.35	1.60	0.60	1.70

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
0.40	0.40	0.40	0.40

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	29	38 44
レベル	17	17
アイテム	コンボアーツ(30%)	とどろくかけら(80%)

ミッション	93
レベル	17
アイテム	――

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
ひっかき攻撃	1.43	物理	――	――	△
	左手→右手の順にツメで引っかく				
突進	1.54	物理	――	――	○
	低空を飛行しつつ、頭から突っこむ				
衝撃波	1.70	物理	花	暗闇(40%)	×
	後方宙返りをして周囲に衝撃波を発生させる				

ふだんは『ひっかき攻撃』を、地面に溶けこんで移動したあとは『突進』か『衝撃波』を使う。『突進』をガードした直後は、通常の倍のダメージを与えられる。



ネクストシャドウ

ハートポイント ── HP補正 9.50

出現ワールド ワンダーランド



経験値補正	5.98
HPプライズ	大6、小3
マニー	32
ひるみやすさ	ひるまない

部位ごとの防御力補正

全身●1.60

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
1.24	1.40	0.53	1.59

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
0.30	0.30	0.30	0.30

基本的な行動はネオシャドウと同じだが、攻撃を受けてもひるまない。コンボで攻めると反撃を受けやすいので、遠くから魔法で攻撃するのが無難だ。

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	65	85
レベル	40	50
アイテム	ガードアーツ+(40%)	ガードアーツ++(18%)

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
ひっかき攻撃	1.54	物理	──	──	△
	左手→右手の順にツメで引っかく				
突進	1.76	物理	水	ダメージ吸収(30%)	○
	低空を飛行しつつ、頭から突っこむ				
衝撃波	1.70	物理	幻	移動異常(25%)	×
	後方宙返りをして周囲に衝撃波を発生させる				

エアバトラー

ハートポイント 23 HP補正 2.00

出現ワールド オリンポスコロシアム ネバーランド



経験値補正	3.53
HPプライズ	大4、小3
マニー	22
ひるみやすさ	ひるみやすい

部位ごとの防御力補正

全身●1.28

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
4.40	4.80	1.80	無効

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
0.80	0.80	1.30	無効

ロックオンがふいにはずれたときは、こちらの背後から攻撃してくることが多い。後方へまわりこんで避けるか、振り向いてガードしたあとに反撃しよう。

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	53 58	64
レベル	20	20
アイテム	吹きすさぶかけら(40%)	コンボアーツ+(45%)

ミッション	73
レベル	20
アイテム	吹きすさぶ結晶(20%)

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
ハンマーパンチ	1.40	物理	──	──	△
	両腕をたたきつけるように振り下ろす				
かまいたち	0.96	物理	──	──	△
	真空の刃を2発連続で放つ				
竜巻	1.30	物理	風	吹き上げ(100%)	△
	自分の周囲に巨大な竜巻を発生させる				

エアリアルマスター

ハートポイント 52 HP補正 3.50

出現ワールド アグラバー



経験値補正	6.13
HPプライズ	大4、小4
マニー	33
ひるみやすさ	ひるみやすい

部位ごとの防御力補正

全身●1.37

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
1.26	1.60	0.51	吸収

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
0.80	0.80	1.30	無効

基本的な性質は、エアバトラーと変わらない。ブリザド系の魔法で凍結状態にしたり、サンダー系の魔法で帯電状態にしたりすれば比較的ラクに倒せる。

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	34	68
レベル	20	30
アイテム	エアアーツ(80%)	ワイドアーツ+(25%)

ミッション	82 90
レベル	30
アイテム	ダイヤモンド(30%)

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
ハンマーパンチ	1.87	物理	土	HP半減(20%)	△
	両腕をたたきつけるように振り下ろす				
キック	1.54	物理	──	──	○
	ヒザを突き出して滑空する				
かまいたち	1.40	物理	──	──	△
	真空の刃を2発連続で放つ				

フライングアーツ

ハートポイント 50　HP補正 3.50

出現ワールド：ネバーランド



経験値補正	5.90
HPプライズ	大3、小6
マニー	27
ひるみやすさ	ひるみやすい

部位ごとの防御力補正

全身●1.37

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
1.08	1.14	0.60	吸収

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
0.80	0.80	1.30	無効

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	58
レベル	30
アイテム	パワーアーツ+(100%)

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
ハンマーパンチ	1.60	物理	―	―	△
	両腕をたたきつけるように振り下ろす				
キック	1.40	物理	―	―	○
	ヒザを突き出して滑空する				
かまいたち	1.17	物理	―	―	△
	真空の刃を2発連続で放つ				
竜巻	1.25	物理	風	吹き上げ(100%)	△
	自分の周囲に巨大な竜巻を発生させる				

ネバーランドに出現するため、空中戦になりやすい。空中ではガードを行なえないので、攻撃したあとは側面へまわりこむように飛んで、反撃を回避したい。

スカイグラップラー

ハートポイント 51　HP補正 6.50

出現ワールド：オリンポスコロシアム



経験値補正	6.08
HPプライズ	―
マニー	―
ひるみやすさ	ひるみやすい

部位ごとの防御力補正

全身●1.37

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
1.10	1.20	0.45	吸収

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
0.80	0.80	1.30	無効

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	73
レベル	42
アイテム	プレミアムオーブ(30%)

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
ハンマーパンチ	1.76	物理	光	ナビマップ無力化(30%)	△
	両腕をたたきつけるように振り下ろす				
キック	1.41	物理	―	―	○
	ヒザを突き出して滑空する				
かまいたち	1.30	物理	―	―	△
	真空の刃を2発連続で放つ				
竜巻	1.54	物理	風	吹き上げ(100%)	△
	自分の周囲に巨大な竜巻を発生させる				

コンボなどで攻めていると、反撃を受けてしまうことが多い。魔法でダメージを与えていくか、『たたかう』で3〜4回攻撃しては離れるという方法で戦おう。

アイスキューブ

ハートポイント 15　HP補正 1.28

出現ワールド：ビーストキャッスル、ハロウィンタウン



経験値補正	1.93
HPプライズ	小3
マニー	11
ひるみやすさ	ひるみやすい

部位ごとの防御力補正

全身●1.28

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
6.00	吸収	0.65	2.00

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
2.00	無効	無効	無効

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	35	49
レベル	1	20
アイテム	アイアン(20%)	凍てつくかけら(50%)

ミッション	79	83
レベル	49	20
アイテム	凍てつく結晶(15%)	

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
体当たり	1.17	物理	氷	凍結(10%)	○
	小さく跳ねたあと、転がりながら突っこむ				
ヒップドロップ	0.98	物理	氷	凍結(30%)	△
	小さく跳ね、着地時に衝撃波を発生させる				
地面すべり	0.73	物理	氷	凍結(100%)	×
	冷気を振りまきながら地面をすべっていく(※1)				

※1……この攻撃はエネミーにも当たる

『体当たり』をガードすると転ばせることが可能。転倒中に『たたかう』を当てると『地面すべり』ですべっていくので、ほかの敵を攻撃するのに利用できる。



スノークリスタル

ハートポイント 21　HP補正 6.50

出現ワールド：ビーストキャッスル、オリンポスコロシアム、ハロウィンタウン



経験値補正	3.20
HPプライズ	大3、小6
マニー	25
ひるみやすさ	ひるみにくい

部位ごとの防御力補正

全身●1.70

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
6.60	吸収	無効	無効

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
1.50	無効	無効	無効

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	35	45 49 52	62	73 83	79
レベル	12	22	22	30	22
アイテム	エーテル(50%)	凍てつくかけら(30%)	凍てつく魔石(18%)	凍てつく結晶(10%)	

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
体当たり	1.43	物理	氷	凍結(15%)	○
	小さく跳ねたあと、転がりながら突っこむ				
ヒップドロップ	0.98	物理	氷	凍結(75%)	△
	小さく跳ね、着地時に衝撃波を発生させる				
ゴロゴロ衝撃波	0.48	物理	氷	凍結(2%)	△
	転がりながら、連続で衝撃波を発生させる				
地面すべり	1.17	物理	氷	凍結(100%)	×
	冷気を振りまきながら地面をすべっていく(※1)				

※1……この攻撃はエネミーにも当たる

使ってくる攻撃などはアイスキューブと共通点が多い。ジャンプしてコンボで攻めるのが有効なほか、ファイア系の魔法を使えば大ダメージを与えられる。

エイミングキャノン

ハートポイント 16　HP補正 4.50

出現ワールド：オリンポスコロシアム



経験値補正	2.43
HPプライズ	大1、小2
マニー	11
ひるみやすさ	ひるまない

部位ごとの防御力補正

全身●1.30

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
吸収	5.60	4.20	5.95

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
0.30	0.50	1.50	1.00

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	36 41	73
レベル	13	14
アイテム	ギアパーツver.1(50%)	アンカライト(9%)

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
落下砲撃	1.43	物理	炎	炎上(50%)	×
	相手を追尾するマーカーめがけて火球を落とす				
前方砲撃	1.43	物理	炎	炎上(50%)	○
	火球を前方へ向けて撃ち出す				

高い追尾能力を持つ『落下砲撃』が危険。『ドッジロール』のような高速移動できるアビリティを連発するか、パートナーより遠くへ逃げることで回避しよう。

アイスキャノン

ハートポイント 29　HP補正 4.50

出現ワールド：オリンポスコロシアム



経験値補正	4.15
HPプライズ	大2、小2
マニー	17
ひるみやすさ	ひるまない

部位ごとの防御力補正

全身●1.70

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
4.40	吸収	1.05	2.98

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
1.50	無効	1.00	無効

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	46	61
レベル	20	20
アイテム	凍てつくかけら(40%)	凍てつく魔石(30%)

ミッション	73
レベル	20
アイテム	ゴールド(30%)

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
落下砲撃	1.63	物理	氷	凍結(25%)	×
	相手を追尾するマーカーめがけて冷気を落とす				
前方砲撃	1.63	物理	氷	凍結(25%)	○
	冷気を前方へ向けて撃ち出す				

エイミングキャノンと同タイプの敵だが、氷属性の攻撃を使う。ひるまないうえ、防御力も高めなので、おもにファイア系の魔法でダメージを与えるといい。

トレードランチャー

出現ワールド オリンポスコロシアム

ハートポイント 16　HP補正 4.50



経験値補正	2.58
HPプライズ	―
マニー	―
ひるみやすさ	ひるまない

部位ごとの防御力補正

全身●1.70

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
1.47	1.87	0.90	1.98

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
0.40	0.40	1.50	無効

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	73
レベル	40
アイテム	光かがやく結晶(50%)

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
落下砲撃	1.43	物理	―	―	×
	相手を追尾するマーカーめがけて光弾を落とす				
前方砲撃	1.43	物理	光	ナビマップ無力化(20%)	×
	光弾を前方へ向けて撃ち出す				

相手を自分がいる位置にワープさせ、自分はその上方へワープするという、珍しい攻撃を使ってくる。この敵の『前方砲撃』は、ガードできないので注意。

ヒュージキャノン

出現ワールド オリンポスコロシアム

ハートポイント 29　HP補正 7.00



経験値補正	4.23
HPプライズ	小5
マニー	26
ひるみやすさ	ひるまない

部位ごとの防御力補正

全身●1.70

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
無効	2.29	0.86	2.67

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
無効	0.30	1.00	無効

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	39 46	61
レベル	15	15
アイテム	とどろくかけら(30%)	とどろくかけら(50%)

ミッション	73
レベル	20
アイテム	アンカライト(20%)

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
落下砲撃	1.82	物理	炎	炎上(100%)	×
	相手を追尾するマーカーめがけて火球を落とす				
前方砲撃	1.82	物理	炎	炎上(100%)	○
	火球を前方へ向けて撃ち出す				

巨大なエイミングキャノンとも言うべき敵。HPが高いうえ、攻撃を受けてもひるむことがない。ブリザド系やエアロ系の魔法を併用して戦うといい。

モーニングスター

出現ワールド オリンポスコロシアム

ハートポイント 44　HP補正 8.00



経験値補正	4.95
HPプライズ	大3、小4
マニー	27
ひるみやすさ	ひるまない

部位ごとの防御力補正

全身●2.80

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
1.23	1.14	0.43	2.55

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
0.10	0.10	0.12	0.20

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	41
レベル	15
アイテム	ギアパーツver.1(100%)

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
トゲ回転	0.27	物理	―	―	△
	身体を横回転させながら突進しつづける				
ボディアタック	1.96	物理	―	―	×
	大きくジャンプしたあと、垂直に落下する				

「しばらくのあいだ『トゲ回転』→『ボディアタック』を数回」という行動をくり返す。『トゲ回転』中は無敵だが、エアロ系の魔法を当てれば中断させられる。



スパイククローラー

出現ワールド：アグラバー

ハートポイント 46　HP補正 5.50



経験値補正	5.73
HPプライズ	大5、小2
マニー	21
ひるみやすさ	ひるまない

部位ごとの防御力補正

全身●3.00

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
0.44	0.49	0.32	0.54

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
0.05	0.05	0.20	無効

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	82
レベル	51
アイテム	―

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
トゲ回転	0.73	物理	光	ナビマップ無力化(20%)	△
	身体を横回転させながら突進しつづける				
ボディアタック	2.02	物理	光	ナビマップ無力化(40%)	×
	大きくジャンプしたあと、垂直に落下する				

行動パターンはモーニングスターと似ているが、魔法がやや効きにくい。『サンダラ』で『トゲ回転』を中断させたあと、コンボでダメージを与えていこう。

バーニングボール

出現ワールド：オリンポスコロシアム

ハートポイント 46　HP補正 4.50



経験値補正	5.63
HPプライズ	大4、小3
マニー	32
ひるみやすさ	ひるまない

部位ごとの防御力補正

全身●2.90

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
吸収	0.73	無効	無効

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
無効	0.20	0.02	無効

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	84
レベル	52
アイテム	ギアパーツver.4(100%)

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
トゲ回転	0.40	物理	炎	炎上(10%)	△
	身体を横回転させながら突進しつづける				
ボディアタック	2.02	物理	幻	移動異常(20%)	×
	大きくジャンプしたあと、垂直に落下する				

基本的な動きはモーニングスターと同じで、『トゲ回転』はブリザド系の魔法で中断させられる。ブリザド系以外の魔法がいっさい通用しない点には注意。

クリープワーム

出現ワールド：ハロウィンタウン

ハートポイント 10　HP補正 0.09



経験値補正	1.00
HPプライズ	大1
マニー	10
ひるみやすさ	ひるみやすい

部位ごとの防御力補正

全身●1.00

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
1.00	1.00	1.00	1.00

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
1.00	1.00	1.00	1.00

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	42 45 52 62	72
レベル	16	41
アイテム	―	

使う攻撃

なし

最大HPが低く攻撃も行なわない、最弱のハートレス。ときおりこちらから逃げるように移動するが、追いかけてコンボなどで攻撃すれば簡単に倒せる。

リアゴースト

ハートポイント 16　HP補正 4.00

出現ワールド	オリンポスコロシアム ハロウィンタウン



経験値補正	2.38
HPプライズ	大2、小1
マニー	16
ひるみやすさ	ひるみやすい

部位ごとの防御力補正

全身●1.06

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
4.40	4.80	1.80	5.67

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
1.00	1.00	1.00	1.00

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	42 45	52	61
レベル	12	12	20
アイテム	とどろくかけら(40%)	とどろく魔石(30%)	

ミッション	62	79
レベル	12	15
アイテム	とどろく魔石(5%)	とどろく結晶(30%)

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
ハンドスラム	0.90	物理	―	―	△
	両手を振り下ろしてツメで引っかく				
とりつき	0.18	魔法	花	暗闇(5%)	×
	対象を両手でつかんで持ち上げ、HPを減らす				

近距離では『ハンドスラム』を、遠距離ではこちらの背後にワープして『とりつき』を使う。『とりつき』中は、ボタンを連打すればすばやく脱出できる。

キャリーゴースト

ハートポイント 30　HP補正 16.00

出現ワールド	ハロウィンタウン



経験値補正	4.35
HPプライズ	大3
マニー	26
ひるみやすさ	ひるまない

部位ごとの防御力補正

全身●2.40

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
0.90	1.10	0.25	0.24

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
0.40	0.40	0.40	0.40

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	62	79
レベル	32	32
アイテム	エアアーツ+(30%)	エアアーツ++(25%)

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
ハンドスラム	1.25	物理	幻	移動異常(10%)	△
	両手を振り下ろしてツメで引っかく				
とりつき	0.20	魔法	光	ナビマップ無力化(15%)	×
	対象を両手でつかんで持ち上げ、HPを減らす				

行動パターンは、リアゴーストと変わらない。こちらの攻撃を受けてもひるまないが、至近距離からコンボで攻撃していけば、反撃を受ける可能性は低い。

リビングポッド

ハートポイント 60　HP補正 10.50

出現ワールド	ビーストキャッスル



経験値補正	0
HPプライズ	大2、小3
マニー	―
ひるみやすさ	ひるまない

部位ごとの防御力補正

全身●2.00

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
1.05	1.20	0.45	1.29

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
0.40	0.40	0.40	0.40

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	80
レベル	51
アイテム	―

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
ハンドスラム	2.40	物理	光	ナビマップ無力化(30%)	△
	両手を振り下ろしてツメで引っかく				
とりつき	0.23	魔法	―	―	×
	対象を両手でつかんで持ち上げ、HPを急激に減らす				

リアゴーストの強化タイプ。『とりつき』を受けるとHPが満タンの状態からでも力尽きてしまう。ワープされたらその場から離れて『とりつき』をかわそう。

ロールスラッシャー

ハートポイント 44　HP補正 18.00

出現ワールド：トワイライトタウン、アグラバー、オリンポスコロシアム



出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	09	23	34	41
レベル	22(ミッションモードは30)	48	40	43
アイテム	ムーンストーン(100%)	コンボアーツ(100%)	エリクサーレシピ(100%)	

経験値補正	5.13
HPプライズ	大2、小4
マニー	27
ひるみやすさ	ひるまない

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
無効	無効	無効	無効

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
無効	1.40	無効	無効

部位ごとの防御力補正

全身●0

使う攻撃

攻撃名		威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
回転斬り	回転	1.74	物理	水	ダメージ吸収(100%)	△
	突き	0.75	物理	—	—	△
		横回転しながら斬ったあとまっすぐ突く				

特徴的な行動
- 腰を落として身構えているときは「『回転斬り』を使う」「飛び退く」「相手の攻撃をガードする」のいずれかを行なう

HPが高く、魔法のダメージを無効化するうえ、攻撃の威力も大きいが、身構えたときにしか攻撃を行なわない。そこで、身構えるのを確認したら、間合いを離して『回転斬り』を空振りさせるか、『回転斬り』を待ちかまえてガードしよう。その後、ふたたび身構えるまでのスキにコンボで攻撃すればいい。



←ブリザド系の魔法を使う手もある。ダメージは与えられないものの凍結状態にすることが可能だ。

デュアルブレード

ハートポイント 55　HP補正 12.00

出現ワールド：ハロウィンタウン



出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	54	72
レベル	24	41
アイテム	とどろく魔石(100%)	ギアパーツver.3(100%)

経験値補正	6.23
HPプライズ	大4、小3
マニー	22
ひるみやすさ	ひるまない

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
0.81	0.91	0.52	吸収

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
無効	無効	0.15	無効

部位ごとの防御力補正

全身●1.50

使う攻撃

攻撃名		威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
回転斬り	回転	1.41	物理	—	—	△
	突き	0.61	物理	—	—	△
		横回転しながら斬ったあとまっすぐ突く				
タメ斬り		2.02	物理	風	吹き上げ(100%)	○
		身体を光らせたあと突進しながら斬る				
ジャンプ攻撃		1.63	物理	—	—	×
		高く跳んで相手の頭上から落下する				
エアロ		1.43	物理	風	吹き上げ(100%)	△
		蛇行しながら進むつむじ風を放つ				

特徴的な行動
- 腰を落として身構えているときは「何らかの攻撃を使う」「飛び退く」「相手の攻撃をガードする」のいずれかを行なう
- 『タメ斬り』の攻撃前に『サンダガ』を受けるか、『タメ斬り』をガードされると転倒し、起き上がるまでは受けるダメージ量が大幅に増える

使ってくる攻撃の種類が多いものの、基本的な行動はロールスラッシャーと共通で、有効な対処法も同じだ。『タメ斬り』で敵が身体を光らせたら、斬る直前の大きな音に合わせて『リフレクトガード』を使えば、ガードで転ばせて、起き上がるまで大ダメージを与えられる。

ヒートセイバー



ハートポイント 68　HP補正 11.00

出現ワールド トワイライトタウン

項目	値
経験値補正	8.60
HPプライズ	大5、小2
マニー	28
ひるみやすさ	ひるまない

部位ごとの防御力補正

全身●1.55

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
吸収	1.11	無効	無効

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
無効	0.10	無効	無効

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	56
レベル	30
アイテム	パワーアーツ(100%)

使う攻撃

攻撃名		威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
回転斬り	回転	1.57	物理	―	―	△
	突き	0.67	物理	―	―	△
	横回転しながら斬ったあとまっすぐ突く					
タメ斬り		2.05	物理	炎	炎上(100%)	○
	身体を光らせたあと突進しながら斬る					
ジャンプ攻撃		1.70	物理	炎	炎上(100%)	×
	高く跳んで相手の頭上から落下する					
ファイア		1.54	物理	炎	炎上(100%)	△
	カーブしながら進む火球を放つ					

『回転斬り』のほかに炎属性の攻撃を使う。デュアルブレードへの戦法が通用するが、バリアマスターとともに現れる点に注意。魔法はブリザド系のみ有効だ。

コールドリッパー



ハートポイント 66　HP補正 12.50

出現ワールド ハロウィンタウン

項目	値
経験値補正	8.33
HPプライズ	大3、小9
マニー	28
ひるみやすさ	ひるまない

部位ごとの防御力補正

全身●1.55

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
0.97	吸収	無効	無効

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
0.10	無効	無効	無効

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	79
レベル	55
アイテム	ワイドアーツ++(100%)

使う攻撃

攻撃名		威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
回転斬り	回転	1.53	物理	―	―	△
	突き	0.23	物理	―	―	△
	横回転しながら斬ったあとまっすぐ突く					
タメ斬り		2.02	物理	氷	凍結(100%)	○
	身体を光らせたあと突進しながら斬る					
ジャンプ攻撃		1.63	物理	氷	凍結(100%)	×
	高く跳んで相手の頭上から落下する					
ブリザド		1.63	物理	氷	凍結(100%)	△
	前方へつぎつぎと氷柱を立てる					

ヒートセイバーと同種の敵で、多くの攻撃が氷属性を持つ。ファイア系の魔法で攻撃したり、『回転斬り』や『タメ斬り』をガードして反撃したりするといい。

ブリッツスピア



ハートポイント 65　HP補正 11.50

出現ワールド ビーストキャッスル

項目	値
経験値補正	8.05
HPプライズ	大2、小2
マニー	28
ひるみやすさ	ひるまない

部位ごとの防御力補正

全身●1.55

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
0.97	1.11	吸収	1.22

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
無効	無効	無効	無効

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	83
レベル	58
アイテム	とどろく結晶(100%)

使う攻撃

攻撃名		威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
回転斬り	回転	1.41	物理	―	―	△
	突き	0.61	物理	―	―	△
	横回転しながら斬ったあとまっすぐ突く					
タメ斬り	帯電	0.73	物理	雷	帯電(100%)	×
	斬り	2.02	物理	雷	帯電(100%)	○
	身体に電気を帯びたあと突進しながら斬る					
ジャンプ攻撃	攻撃	1.43	物理	雷	帯電(50%)	×
	落雷	1.70	物理	雷	帯電(100%)	×
	跳んで落下しつつ突き、周囲に雷も落とす					

衝撃波と雷で広範囲を攻撃する『ジャンプ攻撃』が避けにくく危険。『タメ斬り』をガードした直後にエアロ系の魔法やコンボを当てるなどして、手早く倒そう。



ストレングスブレード

ハートポイント 71　HP補正 8.60

出現ワールド：オリンポスコロシアム／トワイライトタウン



出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	73 89
レベル	50
アイテム	アダマンタイト(50%)

経験値補正	12.13
HPプライズ	大1、小5
マニー	37
ひるみやすさ	ひるまない

部位ごとの防御力補正

全身●1.60

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
吸収	吸収	吸収	1.13

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
無効	無効	無効	無効

特徴的な行動
- 腰を落として身構えているときは「何らかの攻撃を使う」「飛び退く」「相手の攻撃をガードする」のいずれかを行なう
- 『タメ斬り』の攻撃前に『エアロガ』を受けるか、『タメ斬り』をガードされると転倒し、起き上がるまでは受けるダメージ量が大幅に増える

デュアルブレードの上位版とも言える敵。攻略法はデュアルブレードと変わらないが、危険な状態異常を発生させる攻撃を使うので慎重に戦おう。エアロ系の魔法が有効で、『タメ斬り』をガードして転倒させたところに『エアロガ』を当てると短時間で倒せる。

使う攻撃

攻撃名		威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
回転斬り	回転	1.32	物理	―	―	△
	突き	0.57	物理	―	―	△
		横回転しながら斬ったあとまっすぐ突く				
タメ斬り		1.75	物理	土	HP半減(70%)	○
		身体を光らせたあと突進しながら斬る				
ジャンプ攻撃		1.52	物理	時	防御LV.1(30%)	×
		高く跳んで相手の頭上から落下する				
エアロ		1.34	物理	風	吹き上げ(100%)	△
		蛇行しながら進むつむじ風を放つ				

テイルバンカー

ハートポイント 42　HP補正 7.00

出現ワールド：トワイライトタウン／オリンポスコロシアム



出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	17	59 61
レベル	14	30
アイテム	エアアーツ(100%)	ギアパーツver.2(30%)

経験値補正	4.75
HPプライズ	大3、小4
マニー	22
ひるみやすさ	ひるまない

部位ごとの防御力補正

頭部●1.50
尻尾&左翼●1.80
右翼●2.00

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
吸収	1.60	0.45	1.38

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
無効	0.10	無効	無効

特徴的な行動
- 空中では『宙返り蹴り』『連続蹴り』『きりもみ突進』『炎弾ブレス』のいずれかを使う
- 地上では『衝撃波』のあと『宙返り蹴り』『突進』『炎弾ブレス』のいずれかを使う

ふだんは空を飛びまわるが、着地したときや攻撃を受けて墜落したときに、一時的に地上で行動する。やや遠くでまわりこむように走りつつ、ファイア系以外の魔法で攻撃したり、『宙返り蹴り』『突進』『きりもみ突進』を避けた直後にコンボを当てたりしよう。ロックオンできる部位は複数あるが、敵が飛んでいるときは尻尾か左翼、地上にいるときは頭部を狙うのがオススメ。

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
宙返り蹴り	1.30	物理	―	―	×
	後方宙返りしながら蹴る				
連続蹴り	1.30	物理	―	―	△
	滑空しながら蹴りかかる				
突進	1.76	物理	―	―	△
	飛行姿勢でまっすぐ突っこむ				
きりもみ突進	1.63	物理	―	―	○
	身体をドリル回転させながら突っこむ				
衝撃波	1.43	物理	―	―	△
	ふわりと跳ねて地面を踏みしめ、衝撃波を起こす				
炎弾ブレス	1.30	物理	炎	炎上(20%／※1)	△
	火球を4つ(地上では3つ)吐き出す				

※1……地上で使ったときは「15%」

アヴァランチ

ハートポイント 70　HP補正 8.50

出現ワールド：トワイライトタウン、ネバーランド



経験値補正	9.18
HPプライズ	大3、小5
マニー	33
ひるみやすさ	ひるまない

部位ごとの防御力補正

頭部●1.70　右翼●2.20
尻尾＆左翼●2.00

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
1.65	無効	無効	無効

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
0.10	無効	無効	無効

対処法はテイルバンカーと同じだが、氷のブレスを吐いてくるだけあって、魔法はファイア系が有効。なお、ネバーランドに現れるアヴァランチは着地しない。

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	44	60
レベル	25	25(ミッションモードは30)
アイテム	凍てつくかけら(30%)	凍てつく魔石(50%)

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
宙返り蹴り	1.70	物理	―	―	×
	後方宙返りしながら蹴る				
連続蹴り	1.54	物理	―	―	△
	滑空しながら蹴りかかる				
突進	2.02	物理	―	―	△
	飛行姿勢でまっすぐ突っこむ				
きりもみ突進	1.87	物理	―	―	○
	身体をドリル回転させながら突っこむ				
衝撃波	1.63	物理	―	―	△
	ふわりと跳ねて地面を踏みしめ、衝撃波を起こす				
氷弾ブレス	1.43	物理	氷	凍結(35%／※1)	△
	氷の弾を4つ(地上では3つ)吐き出す				

※1……地上で使ったときは「30%」

ウェイブクレスト

ハートポイント 64　HP補正 5.50

出現ワールド：ネバーランド



経験値補正	7.78
HPプライズ	大4、小2
マニー	28
ひるみやすさ	ひるまない

部位ごとの防御力補正

頭部●1.50　右翼●2.05
尻尾＆左翼●1.88

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
0.50	無効	0.68	無効

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
0.10	無効	無効	無効

つねに空中を飛びながら攻撃を仕掛けてくる。側面へまわりこむように『オートグライド』で飛んでいき、攻撃を避けたらコンボやサンダー系の魔法を当てよう。

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	53	76
レベル	29	24
アイテム	光かがやく魔石(50%)	吹きすさぶ結晶(20%)

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
宙返り蹴り	1.54	物理	―	―	×
	後方宙返りしながら蹴る				
連続蹴り	1.43	物理	―	―	△
	滑空しながら蹴りかかる				
きりもみ突進	1.92	物理	―	―	○
	身体をドリル回転させながら突っこむ				
水ブレス	1.76	物理	水	ダメージ吸収(20%)	△
	水流をレーザーのように吹き出しつつ振り上げる				

テイルミラージュ

ハートポイント 70　HP補正 8.00

出現ワールド：ネバーランド



経験値補正	8.90
HPプライズ	大3、小2
マニー	28
ひるみやすさ	ひるまない

部位ごとの防御力補正

頭部●1.50　右翼●2.15
尻尾＆左翼●1.90

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
1.04	1.15	0.43	1.30

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
0.10	0.10	0.10	無効

頭部への攻撃をワープで避ける敵。尻尾や翼をロックオンして、おもに魔法で攻撃するといい。ちなみに、大ダメージを与えたときにもワープされることがある。

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	77	86
レベル	50	58
アイテム	ラックアーツ(30%)	

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
宙返り蹴り	1.54	物理	―	―	×
	後方宙返りしながら蹴る				
連続蹴り	1.43	物理	―	―	△
	滑空しながら蹴りかかる				
きりもみ突進	1.92	物理	―	―	○
	身体をドリル回転させながら突っこむ				
幻弾ブレス	1.30	物理	幻	移動異常(15%)	△
	ゆらめく弾を4つ吐き出す。弾は相手を追尾する				

ウインドストーム

ハートポイント 62　HP補正 8.50

出現ワールド　ハロウィンタウン



出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム	
ミッション	87
レベル	52
アイテム	吹きすさぶ結晶(100%)

経験値補正	7.48
HPプライズ	大3、小5
マニー	28
ひるみやすさ	ひるまない

部位ごとの防御力補正

頭部●2.05
尻尾&左翼●1.85
右翼●2.08

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
無効	無効	0.51	0.26

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
無効	0.02	0.30	無効

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
宙返り蹴り	1.54	物理	—	—	×
	後方宙返りしながら蹴る				
連続蹴り	1.43	物理	—	—	△
	滑空しながら蹴りかかる				
突進	1.87	物理	風	吹き上げ(80%)	△
	飛行姿勢でまっすぐ突っこむ				
きりもみ突進	1.70	物理	風	吹き上げ(100%)	○
	身体をドリル回転させながら突っこむ				
衝撃波	1.43	物理	—	—	△
	ふわりと跳ねて地面を踏みしめ、衝撃波を起こす				
竜巻ブレス	1.54	物理	風	吹き上げ(100%)	△
	蛇行しながら進む竜巻を2つ放つ				

特徴的な行動
- 空中では『宙返り蹴り』『連続蹴り』『きりもみ突進』『炎弾ブレス』のいずれかを使う
- 地上では『衝撃波』のあと『宙返り蹴り』『突進』『炎弾ブレス』のいずれかを使う

段差や障害物が多いギロチン広場に、複数で現れる。地形が平坦な壁沿いで攻撃を避けつつ、サンダー系の魔法で攻撃していこう。アビリティ『マジックガッツ』があると戦いやすい。ウインドストームの行動パターンはテイルバンカー(→P.429)と共通で、残り1体まで減らしたあとはテイルバンカーへの対処法が通用する。

デブリスフロウ

ハートポイント 255　HP補正 15.00

出現ワールド　トワイライトタウン



出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム	
ミッション	89
レベル	45
アイテム	プレミアムオーブ(100%)

経験値補正	51.85
HPプライズ	大5、小7
マニー	33
ひるみやすさ	ひるまない

部位ごとの防御力補正

頭部●12.00
尻尾&左翼●8.00
右翼●7.20

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
0.08	0.11	0.03	吸収

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
無効	無効	0.01	無効

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
宙返り蹴り	3.10	物理	土	HP半減(100%)	△
	後方宙返りしながら蹴る				
無敵突進	2.50	物理	風	吹き上げ(100%)	△
	飛行姿勢でまっすぐ突っこむ				
衝撃波	2.60	物理	—	(ランダム(100%))	×
	跳ねて衝撃波を起こす。衝撃波の内側全体が攻撃範囲				
メテオブレス	3.00	物理	炎	炎上(80%)	△
	相手の周辺へ降りそそぐ8つの火球を吐き出す				

特徴的な行動
- 『衝撃波』のあと『宙返り蹴り』『無敵突進』『メテオブレス』のいずれかを使う

HP、防御力、攻撃の威力がすべて高い強敵。クリティカルヒットでのみ大ダメージを与えられるので、クリティカル率とクリティカル補正を大きく上げておこう。戦いかたは、遠距離で敵の攻撃を『グライド』で避け、『宙返り蹴り』か『無敵突進』のあとのスキにコンボを当てるというもの。長期戦になるが、あせりは禁物だ。マップ内にはシャドウが無限に現れるものの、こまめに移動すれば戦いの邪魔にはならない。

バニッシュリザード

ハートポイント 23 HP補正 17.00

出現ワールド トワイライトタウン



出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	23	89
レベル	14	50
アイテム	アイアン(20%)	ルーンアーツ++(100%)

経験値補正	3.85
HPプライズ	大2、小4
マニー	31
ひるみやすさ	ひるまない

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
1.18	1.33	0.50	1.42

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
無効	0.27	無効	無効

部位ごとの防御力補正

全身●2.35

使う攻撃

攻撃名		威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
テイルアタック		1.60	物理	花	暗闇(20%)	△
		身体を横回転させながら尻尾でなぎ払う				
ベロ巻き	ベロ	0	物理	—	—	○
	ひっかき	1.70	魔法	無	防御力無効化(100%)	×
		両目を光らせて舌を伸ばし、相手を引き寄せてひっかく				
目光弾		1.43	物理	光	ナビマップ無力化(80%)	△
		カーブしたあと直進する光線を両目から放つ				

特徴的な行動　●ときおり身体を透明にする。透明な状態のあいだは、離れて『ベロ巻き』か『目光弾』を使う。透明な状態は、攻撃を受けるか、『ベロ巻き』をガードされて転倒するか、時間が経過すると解除される

近距離ではおもに『テイルアタック』を、遠距離では『ベロ巻き』や『目光弾』を使ってくる。側面や背後に近づいて『テイルアタック』を誘い、離れて避けるかガードした直後にコンボで反撃するといい。ブリザド系の魔法も有効だが、攻撃動作中に凍結させると、凍結状態が解除されたとたんに攻撃を再開するので注意。

バニッシュリザードが透明になったときは、攻撃を当てるか『ベロ巻き』をガードすれば見えるようになる。透明になる瞬間にコンボを当てるのがベストだが、それに失敗してどこかへ移動された場合は、ナビマップで位置を確認するか、攻撃時に敵が放つ光を目印にしよう。



←接近戦を挑めば『テイルアタック』を誘えるほか、敵が透明になる瞬間に攻撃を当てやすい。

ビハインドリザード

ハートポイント 70 HP補正 8.50

出現ワールド ワンダーランド



経験値補正	11.05
HPプライズ	大2、小4
マニー	36
ひるみやすさ	ひるまない

部位ごとの防御力補正

全身●1.60

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
0.98	1.09	0.40	1.23

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
無効	0.16	無効	無効

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	47	63	85
レベル	22	32	52
アイテム	とどろくかけら(30%)	ギアパーツver.3(100%)	ミスリル(80%)

使う攻撃

攻撃名		威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
テイルアタック		1.63	物理	空間	ジャンプ不能(20%)	△
		身体を横回転させながら尻尾でなぎ払う				
ベロ巻き	ベロ	0	物理	—	—	○
	ひっかき	1.70	魔法	無	防御力無効化(100%)	×
		両目を光らせて舌を伸ばし、相手を引き寄せてひっかく				
目光弾		1.63	物理	光	ナビマップ無力化(90%)	△
		カーブしたあと直進する光線を両目から放つ				

基本的な行動はバニッシュリザードと同じだが、透明になることが多い。透明になっても遠くへ逃がさないよう、マップの角に追いこんで接近戦を挑もう。

ガードアーマー

ハートポイント 72　HP補正 5.20

出現ワールド オリンポスコロシアム



特徴的な行動
●A～Cの3種類の行動パターンを、右下の流れで切りかえる

ガードアーマーは下記の特徴を持ち、3種類の行動パターンを状況に応じて切りかえていく。ガードアーマーの攻撃を離れて避けるかガードしたあと、ロックオンできるパーツを攻撃しよう。ただし、頭部には攻撃が当たらない状況があるので注意。両手両足を壊したあと、頭部のHPをゼロにすれば倒すことができる。



←行動パターンBのときは、片手か片足を集中攻撃して壊し、すぐにもう一方の手(足)を壊すのが理想的。



←行動パターンCのときは、マップの角に立つと攻撃を受けにくい。HPを回復するさいなどに利用しよう。

ガードアーマーの特徴

- ●頭部、手、足の各パーツが個別にHPを持つ
- ●各パーツのHPを減らせるのは、そこをロックオンできるときのみ(※1)
- ●一方の手(足)のHPが減ると、もう一方の手(足)のHPも同じ値だけ減る(そのときのダメージで一方のパーツが壊れた場合をのぞく)
- ●片手(片足)が壊れた状態で行動パターンがAに切りかわると、壊れた片手(片足)が復活する。復活した時点での残りHPは残っていた手(足)の残りHPと同じ
- ●行動パターンCで頭部が地面に落ちているときのみ、頭部のHPをゼロにできる

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	61
レベル	31
アイテム	—

経験値補正	39.60
HPプライズ	—
マニー	—
ひるみやすさ	ひるまない

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
0.39	0.43	0.33	0.47

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
無効	無効	0.10	無効

部位ごとの防御力補正

頭部●1.00
腕部●2.02
脚部●2.04

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
暴れまわり	0.80	物理	—	—	△
	パンチと足踏みで攻撃しながら進む				
なぎ払い攻撃	0.98	物理	—	—	△
	両腕を左右に向けて円軌道で高速回転させる				
足踏み攻撃	1.17	物理	—	—	△
	前進しながら踏みつける				
ジャンプ衝撃波	1.62	物理	—	—	×
	高く跳び、落下時に周囲へ衝撃波を起こす				
スピンアタック	1.49	物理	月	沈黙(10%)	△
	胴体を横回転させながら進む				

ガードアーマーの行動パターンの流れ

行動パターンA(全パーツがそろって行動)
ロックオンできる部位●頭部

断続的に「暴れまわり」を使う
↓ 頭部がある程度のダメージを受けた
「ジャンプ衝撃波」を使い、頭部を一時的に地面に落とす
→ 落とした頭部がダメージを受けなかった(「暴れまわり」へ戻る)
↓ 落とした頭部がダメージを受けた

行動パターンB(両手、両足が独立して行動)
ロックオンできる部位●両手、両足

両手は「なぎ払い攻撃」を、両足は「足踏み攻撃」を断続的に使う
→ 時間経過で手足が胴体のところにもどった(行動パターンAへ戻る)
↓ 手足がすべて破壊された

行動パターンC(両手両足がない状態で行動)
ロックオンできる部位●頭部

断続的に「スピンアタック」を使う
↓ 頭部のHPがある程度減った(※2)
頭部が地面に落ちて一時的に行動不能になる
→(「スピンアタック」へ戻る)

※2……「スピンアタック」をガードされたときにも条件を満たすことがある

※1……頭部のみ、「ジャンプ衝撃波」の動作中や、頭部を落とすとき、頭部を拾い上げるとき、行動パターンを切りかえるときには、ロックオン可能でも攻撃が当たらない状態になる

パワードアーマー

ハートポイント 97　HP補正 3.90

出現ワールド：トワイライトタウン



経験値補正	65.63
HPプライズ	──
マニー	──
ひるみやすさ	ひるまない

部位ごとの防御力補正
頭部●1.60
腕部●1.90
脚部●1.85

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
0.28	0.28	0.28	0.36

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
無効	無効	0.20	無効

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	89
レベル	50
アイテム	──

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
暴れまわり	1.14	物理	──	──	△
	パンチと足踏みで攻撃しながら進む				
なぎ払い攻撃	0.93	物理	──	──	△
	両腕を左右に広げて円軌道で高速回転させる				
足踏み攻撃	1.22	物理	──	──	△
	前進しながら踏みつける				
ジャンプ衝撃波	1.36	物理	土	HP半減(20%)	×
	高く跳び、落下時に周囲へ衝撃波を起こす				
スピンアタック	1.39	物理	──	──	△
	胴体を横回転させながら進む				

性質も行動パターンもガードアーマーと共通しているので、有効な戦法も変わらない。『サンダガ』を使える回数を増やしておき、それで攻撃するのが効果的。

インビジブル

ハートポイント ──　HP補正 15.00

出現ワールド：トワイライトタウン　ビーストキャッスル　ハロウィンタウン　など



出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	70	74	87	90
レベル	41	45	52	60
アイテム	吹きすさぶ魔石(100%)	ガードアーツ++(100%)		

経験値補正	16.05
HPプライズ	大3、小4
マニー	──
ひるみやすさ	ひるまない

部位ごとの防御力補正
全身●3.24

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
0.72	0.80	吸収	0.90

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
無効	0.05	無効	無効

特徴的な行動　●『衝撃波』で再出現した直後にひるませやすい攻撃(→P.21)を受けると、空中でしばらく気絶したあと『怒りの落雷』を使う

使う攻撃

攻撃名		威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
なぎ払い		1.45	物理	──	──	△
		すばやく近寄って剣でなぎ払う				
突進		1.46	物理	──	──	△
		剣を前方に向けて高速で突っこむ				
衝撃波	剣	1.03	物理	──	──	△
	衝撃波	1.64	魔法	無	防御力無効化(100%)	×
		剣を投げて姿を消したあと、再出現して衝撃波を起こす				
怒りの落雷		1.64	物理	雷	帯電(100%)	×
		気絶から覚めた直後に、周囲に雷を落とす				
時の弾		0.67	物理	時	防御LV.1(50%)	△
		カーブしながら落ちる多数の弾を降らす				

ヒット＆アウェイで行動するのが特徴。近づいてきたところに、ガード後の反撃を狙ったり背後から攻撃したりしよう。間合いが離れたときに『ファイア』などを使うのも効果的だ。インビジブルが剣を投げて姿を消した場合は、飛びまわる剣を横への移動で避けつづけたあと、再出現する瞬間を狙って空中コンボを当てるといい。うまくいけばインビジブルが気絶し、つづけて攻撃できる。気絶から覚めた直後に雷を落とされるが、当たる可能性は低めだ。



←近づいてきた敵は、おもに『なぎ払い』を使う。背後にまわりこめば、剣を避けつつコンボで攻撃可能だ。



←剣を投げて姿を消した敵が再出現するとき、その地点に円が浮かび上がる。円内を狙って攻撃しよう。



オーガ



ハートポイント —— HP補正 6.40

出現ワールド：トワイライトタウン、ハロウィンタウン

経験値補正	42.90
HPプライズ	大4、小5
マニー	—
ひるみやすさ	ひるまない

部位ごとの防御力補正

全身●1.70

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
0.59	0.68	吸収	0.75

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
無効	無効	無効	0.20

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	88	89
レベル	54	50
アイテム	ゴールド(80%)	

使う攻撃

攻撃名		威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
なぎ払い		1.35	物理	—	—	△
	すばやく近寄って剣を振りまわす					
突進		1.23	物理	—	—	△
	剣を前方に向けて高速で突っこむ					
衝撃波	剣	1.06	物理	—	—	△
	衝撃波	1.20	魔法	無	防御力無効化(100%)	×
	剣を投げて姿を消したあと、再出現して衝撃波を起こす					
怒りの落雷		1.73	物理	雷	帯電(100%)	×
	気絶から覚めた直後に、周囲に雷を落とす					
時の弾		0.81	物理	時	防御LV.1(65%)	△
	カーブしながら落ちる多数の弾を降らす					

インビジブルと同じ系統の敵。有効な対処法は、インビジブルに対するものと変わらない。魔法で攻撃する場合のオススメはエアロ系で、吹き上げ状態にできることもある。

ダスク



ハートポイント —— HP補正 0.60

出現ワールド：存在しなかった城

経験値補正	2.53
HPプライズ	—
マニー	6
ひるみやすさ	ひるみやすい

部位ごとの防御力補正

全身●1.18

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
1.30	2.00	0.60	1.70

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
1.00	1.00	1.00	無効

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	10	71	91
レベル	2	41	23
アイテム	—		ワイドアーツ++(20%)

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
突き	2.10	物理	—	—	△
	身体をよじったあと右腕を伸ばして突く				
回転突進	1.30	物理	—	—	△
	身体をドリル回転させながら突っこむ				

離れても『回転突進』で突っこんでくるので油断ならない。出現直後を狙うか、ガードしながらスキをうかがって、広範囲に届くコンボや魔法で倒そう。

サムライ



ハートポイント —— HP補正 14.50

出現ワールド：存在しなかった城

経験値補正	5.03
HPプライズ	—
マニー	11
ひるみやすさ	ひるみにくい

部位ごとの防御力補正

全身●1.25

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
0.99	1.12	0.41	1.25

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
0.30	0.30	0.30	無効

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	33	71	91
レベル	12	41	14
アイテム	—		

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
横斬り	2.87	物理	—	—	△
	刀を腰に構えてすばやく斬り払う				
二刀流乱舞	1.95	物理	—	—	○
	両手に1本ずつ刀を持ち、連続で斬りつける				

無敵になるワープで間合いを詰め、高威力の攻撃をくり出してくる。こまめに移動して攻撃を避けよう。倒す場合は、攻撃を避けた直後に反撃するといい。

ダークサイド

ハートポイント ── HP補正 7.50

出現ワールド トワイライトタウン



出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム	
ミッション	14
レベル	6
アイテム	──

経験値補正	12.65
HPプライズ	──
マニー	──
ひるみやすさ	ひるまない

属性ダメージの補正			
炎	氷	雷	風
0.59	0.67	0.25	0.77

状態異常の発生確率の補正			
炎上	凍結	帯電	吹き上げ
無効	無効	無効	無効

部位ごとの防御力補正

頭部●1.74
腕部●3.55

特徴的な行動
- 『ダークパンチ』→『衝撃波』→『ダークホーミング』→『闇の球体』の順で攻撃をくり返す
- 弾き返された『ダークホーミング』の弾を合計4発受けると、『衝撃波』で反撃する

移動せずに、各種の攻撃を順番に使ってくる。左右どちらかの手をコンボで攻撃しつつ、敵が攻撃してきたら下の表のように対応しよう。遠くにいるときに、頭部めがけてジャンプしながら『ファイア』を使って攻撃する手もある。

使う攻撃

攻撃名		威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
ダークパンチ		1.70	物理	──	──	△
		地面に右手を打ちこみ、シャドウを2体出現させる				
ダークホーミング		0.75	物理	花	暗闇(10%)	○
		腹部の穴から追尾弾を2発→2発→2発→4発と放つ				
衝撃波		0.74	魔法	無	防御力無効化(100%)	×
		右手で地面をたたき、広範囲に広がる衝撃波を起こす				
闇の球体	衝撃波	0.74	魔法	無	防御力無効化(100%)	×
	弾	0.82	物理	土	HP半減(20%)	×
		地面に左手を打ちこみ、球体を空に放って弾を降らす				

ダークサイドの攻撃への対処法

攻撃	対処法
『ダークパンチ』	ダークサイドの頭部をロックオンしてコンボを当てていき、頭部に攻撃が届かなくなった時点で、出現中のシャドウを倒す
『衝撃波』	衝撃波を跳んで避けつつ、近づいて攻撃する
『ダークホーミング』	間合いを離し、弾を『リフレクトガード』で弾き返してダークサイドに当てる。4発当てると『衝撃波』で反撃してくるので注意
『闇の球体』	球体が上空に放たれるまで右手を攻撃したあと、降ってくる弾を走ってかわす。パートナーのほうが敵の近くにいると、こちらは標的からはずれる



←敵の弱点は頭部。攻撃動作中の前かがみになっているときなら、コンボも届く。

ダークフォロワー

ハートポイント ── HP補正 20.00

出現ワールド ビーストキャッスル



経験値補正	41.25
HPプライズ	──
マニー	──
ひるみやすさ	ひるまない

部位ごとの防御力補正

頭部●2.00
腕部●4.50

属性ダメージの補正			
炎	氷	雷	風
0.68	0.76	0.28	0.28

状態異常の発生確率の補正			
炎上	凍結	帯電	吹き上げ
無効	無効	無効	無効

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム	
ミッション	43
レベル	21
アイテム	──

ダークサイドの亜種。行動パターンはダークサイドと共通で、同じ戦法が通用する。魔法で攻撃するなら、頭部を狙って近くから『サンダー』を使うといい。

使う攻撃

攻撃名		威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
ダークパンチ		1.90	物理	──	──	△
		地面に右手を打ちこみ、シャドウを2体出現させる				
ダークホーミング		0.98	物理	花	暗闇(15%)	○
		腹部の穴から追尾弾を2発→2発→2発→4発と放つ				
衝撃波		1.02	魔法	無	防御力無効化(100%)	×
		右手で地面をたたき、広範囲に広がる衝撃波を起こす				
闇の球体	衝撃波	1.02	魔法	無	防御力無効化(100%)	×
	弾	1.17	物理	空間	ジャンプ不能(25%)	×
		地面に左手を打ちこみ、球体を空に放って弾を降らす				

ピート

ハートポイント ── HP補正 8.50

出現ワールド アグラバー



出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	24
レベル	14
アイテム	──

経験値補正	11.58
HPプライズ	──
マニー	──
ひるみやすさ	ひるまない

部位ごとの防御力補正

全身●1.50

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
0.73	0.83	0.31	0.92

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
無効	無効	無効	無効

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
コンボ攻撃	1.17	物理	──	──	○(※1)
	パンチを放ち、当たったら連続攻撃をくり出す				
突進	1.30	物理	──	──	△
	おなかをたたいたあと、走りながら身体でぶつかる				
ボウリング攻撃	1.54	物理	──	(ランダム(100%))	△
	相手を追尾するように転がる爆弾を投げる				

※1……衝撃波は「△」

特徴的な行動 ●近距離では『コンボ攻撃』か『ボウリング攻撃』を、遠距離では『突進』か『ボウリング攻撃』を使う

ゆっくりと歩くか走り寄ってきて、距離に応じた攻撃を仕掛けてくる。いずれの攻撃も、横に走ればかわせるほか、転がってくる弾はジャンプでも回避可能。ピートは攻撃後にしばらくこちらの様子をうかがうので、そのあいだにダメージを与えていけば勝てる。遠くから魔法で攻撃していくのも効果的だ。

ロック&ショック&バレル

ハートポイント ── HP補正 2.50

出現ワールド ハロウィンタウン



出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	52
レベル	24
アイテム	──

経験値補正	0
HPプライズ	──
マニー	──
ひるみやすさ	ひるみやすい

部位ごとの防御力補正

全身●1.25

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
0.63	0.80	0.30	0.85

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
0.10	0.10	0.10	0.10

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
カボチャ爆弾	0.17	物理	炎	炎上(3%)	×
	ロックがカボチャ型の爆弾を投げる(※2)				
スピンアタック	0.20	物理	──	──	○
	ショックが横回転しながら進む				
ゴロゴロ体当たり	0.15	物理	──	──	○
	バレルが身体を丸めて転がりながら突っこむ				

※使う攻撃以外の各データは3人で共通
※2……爆弾の性質はマップ上に置かれている赤いカボチャと同じで(→P.311)、カウントが0になるか炎属性の攻撃に巻きこまれると爆発する。また、爆発前に『たたかう』で前方へ弾き飛ばすことが可能

特徴的な行動 ●HPが尽きて倒れても、約70秒後にHPが半分まで回復して復活する

3人ひと組で出現。ロックは遠くから爆弾を投げ、ショックとバレルは走りまわって攻撃を行なう。ロックに対しては爆弾を投げてきたときに近づいて攻撃し、ショックとバレルに対しては攻撃をガードしたあと反撃するのが有効。1～2人を倒しても時間経過で復活するが、その前に残りを倒せばバトルが終わる。3人のHPを十分に減らしたあと、手早く全員を倒そう。

シグバール

ハートポイント ── HP補正 7.40

出現ワールド オリンポスコロシアム



経験値補正	──
HPプライズ	──
マニー	──
ひるみやすさ	ひるみにくい

部位ごとの防御力補正

全身●1.00

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
1.40	1.56	0.59	1.75

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
無効	0.02	0.02	無効

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	61
レベル	31
アイテム	──

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
射撃	0.16	物理	──	──	△
	両手のガンアローから1発ずつ弾を撃つ				
全弾射撃	0.16	物理	──	──	△
	3~8回連射する。直後にリロードすることが多い				

遠くから弾を撃ってきて、追いつめるとワープする。走りまわって弾を避け、直後に魔法を当てたり、リロードの動作が見えたときにコンボを当てたりしよう。

????(偽機関員A)

ハートポイント ── HP補正 ──

出現ワールド トワイライトタウン



出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	74
レベル	42
アイテム	──

※HPを持っておらず、ダメージを与えても倒せない

経験値補正	──
HPプライズ	──
マニー	──
ひるみやすさ	ひるみやすい

部位ごとの防御力補正

──

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
──	──	──	──

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
無効	無効	無効	無効

使う攻撃

なし

こちらの攻撃をガードするが、攻撃はしてこない敵。しばらく逃げまわったあと立ち止まるので、そこを攻めよう。ほかの敵も近くにいるときは、広範囲に届く魔法でまとめて攻撃するのが有効だ。何度かガードさせるとワープされるが、これをくり返すとミッションが進む。

????(偽機関員B)

ハートポイント ── HP補正 ──

出現ワールド トワイライトタウン



出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	75
レベル	42
アイテム	──

※HPを持っておらず、ダメージを与えても倒せない

経験値補正	──
HPプライズ	──
マニー	──
ひるみやすさ	ひるみやすい

部位ごとの防御力補正

──

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
──	──	──	──

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
無効	無効	無効	無効

使う攻撃

なし

こちらの攻撃を転がってかわしながら、一定の間合いを保つように逃げまわる。『スライドダッシュ』などを駆使して遠くから攻撃するといいが、転がられたときにロックオンが解除される点には注意。何度か攻撃を当てるとワープされるので、ナビマップを頼りに捜そう。

アントリオン

ハートポイント 93　HP補正 11.00

出現ワールド　アグラバー



出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	32
レベル	12
アイテム	―

経験値補正	54.15
HPプライズ	―
マニー	―
ひるみやすさ	ひるまない

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
0.56	1.00	0.23	0.69

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
無効	無効	無効	無効

部位ごとの防御力補正

胴体●3.20
頭部●3.00

特徴的な行動
- 「地表を周回→潜行→『砂柱攻撃』→『突撃』→潜行」をくり返す。ただし、『突撃』で廃墟にぶつかると、気絶したあと『ガレキ爆弾A』を使って潜行する
- HPが残り半分まで減ったあとは、空中で竜巻をまとい「相手に向かっていく→『ガレキ爆弾B』→『レーザー攻撃』」をくり返す
- 竜巻をまとっているときに、弾き飛ばされた爆弾を合計3個受けると、竜巻が一時的に消えて落下し、少しのあいだ気絶する

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
砂柱攻撃	0.98	物理	―	―	△(※1)
	前方につぎつぎと砂を噴き上げさせる				
突撃	1.70	物理	風	吹き上げ(90%)	×
	跳びかかってアゴではさむ。はずれた場合は連発する				
竜巻まとい	0.30	物理	風	吹き上げ(90%)	△
	全身を竜巻で包みこむ				
ガレキ爆弾A	0.98	物理	―	―	△
	立方体の爆弾を山なりに12個放る				
ガレキ爆弾B	0.98	物理	―	―	△
	立方体の爆弾を3～6個すべらせる(※2)				
レーザー攻撃	2.10	物理	―	―	×
	口にエネルギーをためて太い光線を放つ				

※1……攻撃の当たりかたによっては、『ラウンドガード』がなければガードできない
※2……このときの爆弾は地面に残って一定時間後に爆発し、爆発前に『たたかう』での攻撃が当たると弾き飛ばされる

アントリオンはHPの残量によって行動が変わる。それに応じて、以下のように戦おう。

●アントリオンのHPが残り半分以上のとき

下の写真の行動をくり返せばいい。地中にもぐられているあいだはロックオンできなくなるが、位置はナビマップで確認できる。



←地表を進むアントリオンを攻撃していき、地中にもぐられたら、近くにある廃墟のそばへ急いで移動。



←廃墟と敵のあいだに立ち、左右への移動で攻撃をかわす。廃墟の上に乗って攻撃をやりすごす手もある。



←『突撃』で廃墟にぶつかり気絶した敵を攻撃。気絶から覚めた直後にくる『ガレキ爆弾A』は走って避ける。

●アントリオンのHPが残り半分未満のとき

無敵になり、宙に浮かんで竜巻をまとったまま攻撃してくる。アントリオンが突っこんできたらガードし、直後にすべってくる爆弾を横への移動で避けたあと、地面に残った爆弾を『たたかう』で弾き飛ばして敵に当てよう。3個当てれば敵は気絶して一時的に無敵ではなくなるので、そのあいだにダメージを与えればいい。気絶させる前に『レーザー攻撃』を受けそうなときは、近づいて横へとまわりこむと、比較的ラクにレーザーを回避できる。



←横への移動で爆弾を避けると、爆弾が横一列に並ぶ。それらを順番に弾き飛ばそう。

デモンズフォートレス

ハートポイント 96　HP補正 24.00

出現ワールド：ビーストキャッスル



出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム	
ミッション	50
レベル	22
アイテム	──

経験値補正	61.80
HPプライズ	──
マニー	──
ひるみやすさ	ひるまない

属性ダメージの補正			
炎	氷	雷	風
0.59	0.45	0.16	0.49

状態異常の発生確率の補正			
炎上	凍結	帯電	吹き上げ
無効	無効	無効	無効

部位ごとの防御力補正

全身●4.50
突起●0.60

使う攻撃

攻撃名		威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
弓攻撃		0.20	物理	雷	帯電(20%)	×
		弓兵が矢を放ち、地面のマーカーの位置へ降らせる				
巨大爆弾転がし		1.36	物理	炎	炎上(2%)	△
		巨大な爆弾を合計9個、広範囲に転がす				
大砲		0.90	物理	炎	炎上(10%)	○
		大砲から砲弾を撃つ。砲弾は地面に当たると炎を残す				
ハンマー攻撃		1.30	物理	──	──	○
		巨大なハンマーを出して、何度も振り下ろす				
突撃	車体	1.98	物理	──	──	×
	突起	3.42	物理	──	──	×
		突起を出して、エネルギー充填後に突っこむ				

特徴的な行動
- 弓兵が全滅すると、ソルジャー3体が入った箱を落として待機する。ただし、箱から現れたソルジャーが全滅すると、改めて箱を落とす。待機終了時に、ソルジャーは消える
- 弓兵が全滅してから長時間が経過すると、弓兵を復活させる

デモンズフォートレス自体がくり出す攻撃と、その上に乗っている3体の弓兵が使う『弓攻撃』のコンビネーションが強力で、つけ入るスキがほとんどない。ただし、『大砲』の砲弾をガードで弾き返すと弓兵に当たって倒せるので、それを利用して弓兵を全滅させ、復活するまでのあいだに積極的に攻めていこう。

砲弾以外の攻撃を弓兵に当てても転ぶだけで倒せないが、転んでいる弓兵は『弓攻撃』を使えない。そこで、周囲につぎつぎと雷を落とす『サンダラ』でくり返し転ばせつつ、デモンズフォートレスを攻撃するという戦法も有効だ。



←『弓攻撃』と『巨大爆弾転がし』が混ざると、すべて避けるのはかなり難しい。



←『大砲』を使ってきたら間合いを離し、砲弾を『リフレクトガード』で弾き返す方法で弓兵を倒していく。



←弓兵が全滅したあとは、高く跳んでの空中コンボで攻撃。こうすれば、出現するソルジャーは無視できる。



➡弓兵をロックオンすることはできない。転ばせたければ、高所に届くサンダー系の魔法などを使おう。



←『突撃』で出てくる突起が弱点。コンボをくり返し当てて、できるかぎりのダメージを与えておきたい。

????(触手)

ハートポイント 0　HP補正 2.50

出現ワールド　ハロウィンタウン



経験値補正	1.63
HPプライズ	──
マニー	──
ひるみやすさ	ひるみやすい

部位ごとの防御力補正

全身●1.25

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
1.40	1.40	1.10	1.10

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
0.10	0.10	0.10	無効

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	62	66(※1)
レベル	32	40
アイテム	ギアパーツver.3(50%)	

使う攻撃

攻撃名		威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
かみつき		0.41	物理	──	──	△
		先端部を振り下ろしてかみつく				
飲みこみ	捕食	0.41	物理	──	──	△
	吐き出し	(※2)	魔法	──	──	×
		飲みこんだ相手をパラサイトグレイブが吐き出す				

※1……パラサイトグレイブとともに現れる????(触手)は「経験値補正：0，アイテム：──」

※2……「相手の残りHPの35%(ビギナーモードでは24.5%、プラウドモードでは61.25%)」のダメージ

『かみつき』を使うほか、パラサイトグレイブとともに現れたときは『飲みこみ』を使ったり地中にもぐったりもする。空中コンボや遠くからの魔法で倒そう。

パラサイトグレイブ

ハートポイント 94　HP補正 10.65

出現ワールド　ハロウィンタウン



出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	66
レベル	40
アイテム	──

経験値補正	57.98
HPプライズ	──
マニー	──
ひるみやすさ	ひるまない

部位ごとの防御力補正

棺●3.10

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
無効	無効	無効	無効

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
無効	無効	無効	無効

使う攻撃

攻撃名		威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
ひっかき		1.83	物理	──	──	△
		棺から巨大なツメを出して引っかく				
毒花粉		0.09	魔法	──	──	×
		周囲に毒霧をまく。毒霧はゆっくり降下して消える				
毒弾	弾	0.02	魔法	──	──	○
	毒霧	0.03	魔法	──	──	×
		毒の弾を放つ。弾は何かに当たると毒霧を発生させる				

特徴的な行動
- ????(触手)がすべて倒されると気絶し、目を覚ますまでは受けるダメージ量が大幅に増える。目を覚ましたときに、????(触手)を4体とも復活させる
- ????(触手)が魔法で攻撃されると、一時的に『毒花粉』の使用間隔を短くする

移動せずに、周囲に毒霧を発生させたり毒を飛ばしてきたりする敵。中央部の棺を攻撃すればダメージを与えられるが、魔法は効かず、コンボもクリティカルヒットが発生しないとHPをほとんど減らせない。しかも、棺に近づくと威力の高い『ひっかき』で攻撃されてしまう。周辺に現れる????(触手)をすべて倒せば、パラサイトグレイブは気絶して防御力もかなり下がるので、そのスキに攻撃するのが比較的安全だ。????(触手)を倒すときは、地中から現れたところに遠くから魔法を当てるとラク。



⬆まずは????(触手)を倒す。パラサイトグレイブの姿が見える角度から攻めると『毒弾』を避けやすい。



⬆気絶したパラサイトグレイブを攻撃。目を覚ましたら、????(触手)を倒すところからくり返す。

ブリードパフォーマー

ハートポイント 98　HP補正 7.20

出現ワールド　ワンダーランド



出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	69
レベル	41
アイテム	──

経験値補正	69.53
HPプライズ	──
マニー	──
ひるみやすさ	ひるまない

部位ごとの防御力補正

頭部●1.90

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
無効	0.71	0.20	0.57

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
無効	無効	無効	無効

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
棍棒たたきつけ	0.90	物理	──	──	△
	棍棒を左→右→両方の順で振り下ろす				
炎の回転攻撃	1.43	物理	炎	炎上(10%)	△
	身体に火を灯して横回転しながら進む				
火炎放射	1.17	物理	炎	炎上(25%)	△
	斜め下に火炎を放射しつつ、首を左右に振る				
はねまわる火の弾	0.98	物理	炎	炎上(5%)	△
	地面を跳ねていく火球を放つ。跳ねた地点には炎が残る				

特徴的な行動

- 『棍棒たたきつけ』と『はねまわる火の弾』のふたつを重点的に使うときと、『炎の回転攻撃』と『火炎放射』のふたつを重点的に使うときがある
- 一方が力尽きて倒れても、約10秒後に、残っていたほうが復活させる。復活した時点での残りHPは、残っていたほうの残りHPと同じ

2体に分裂し、それぞれ個別に行動するのが特徴。一方を倒すだけだと一定時間後に復活してしまうので、両方のHPをギリギリまで減らしたあと、2体をほぼ同時に倒そう。

基本的な戦いかたは、「離れて攻撃を避ける→近づいて攻撃する」をくり返すだけで十分。『棍棒たたきつけ』に対しては、高くジャンプして空中コンボを使うと、攻撃を避けつつダメージを与えていくことができる。



⬅『棍棒たたきつけ』で跳びかかってくることもある。離れていても油断は禁物。



⬅敵同士が離れるように誘導しつつ、遠くへ逃げて攻撃を回避。



⬅つぎの攻撃がくるまで、空中コンボでダメージを与えつづける。



➡敵2体が近いときは、遠くからファイア系以外の魔法で攻撃してもいい。



⬅1体を倒しても身体がその場に残り、少し時間がたつともう1体がそれを取りこんで復活させてしまう。

スカイルーラー

ハートポイント 99　HP補正 7.83

出現ワールド ネバーランド



出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム	
ミッション	78
レベル	49
アイテム	──

経験値補正	73.43
HPプライズ	──
マニー	──
ひるみやすさ	ひるまない

部位ごとの防御力補正

コア●1.90
尻尾●3.47(根元は4.00)

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
0.43	無効	無効	無効

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
無効	無効	無効	無効

特徴的な行動
- HPが特定の割合まで減るたびに尻尾の一部が壊れ、直後に「『怒り羽衝撃』を使う→『怒り突進』と『水弾』を連発→海中に飛びこんだあと水上に飛び出して『硬貨マシンガン』を使う」と行動する
- 尻尾がすべて壊れたあとは、「『怒り突進』で飛びまわりつつ『水弾』と『氷柱』を使う→『硬貨マシンガン』を使う→『ひっかき』を使う」をくり返す。ただし、『硬貨マシンガン』のあとに相手が遠くにいた場合は、『ひっかき』を使わない

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
水弾	0.23	物理	水	ダメージ吸収(40%)	△
	巨大な弾を尻尾から相手めがけて飛ばす				
氷柱攻撃	1.00	物理	氷	凍結(5%)	△
	海面に発生させた渦の中心から氷柱を突き出す				
硬貨マシンガン	0.50	物理	──	──	△
	硬貨型の弾を、前方に向けて3~5回にわけて連射する				
怒り羽衝撃	1.50	物理	──	──	×
	羽をたたき、周囲に衝撃波を起こす				
怒り突進	1.40	物理	──	──	△
	身体を赤くして高速の突進をくり返す(※1)				
ひっかき	1.95	物理	──	──	△
	翼のツメを光らせて、前進しながら交互に突き出す				

※1……尻尾がすべて壊れたあとは、高速で飛びまわる

スカイルーラーは、尻尾がすべて壊れる前とあとで行動が大きく変わる。それに応じて、以下のように戦おう。こちらの攻撃が当たる部位は、尻尾が残っているうちは尻尾のみ、尻尾をすべて壊したあとはコアのみとなっている。

●尻尾がすべて壊れる前

飛びまわりながらときおり『水弾』や『氷柱』を使ってくるだけだが、尻尾の一部を壊すたびに、『怒り突進』で大暴れしたあと海中に飛びこむ。下の写真の要領で、攻撃を避けつつ尻尾を壊していこう。海中から現れた直後に使ってくる『硬貨マシンガン』は低空でかわし、3連射目の終わりぎわに近づいて尻尾を攻撃するといい。



←飛行する敵を斜め後方から追跡して、斜め前方にまわりこんだときにコンボや『ファイア』で尻尾を攻撃。



←尻尾の一部を壊したら離れて、横への飛行で敵の突進を避ける。飛んでくる弾は高度を変えてかわそう。

●尻尾がすべて壊れたあと

スカイルーラーが高速で周回しているあいだは回避に専念し、『硬貨マシンガン』を使ってきたときに下側から近づいて、コアをコンボで攻撃する。敵がツメを光らせたら直後に『ひっかき』を使ってくるが、いったん高度を限界まで上げれば当たらない。



←敵が周回しているあいだは、前後左右へは移動せずに、飛んでくる弾を高度変更だけでかわすとラク。



←『硬貨マシンガン』を使ってきたときに真下へもぐりこんで、高度を微調整しつつコアを攻撃する。

※ミッションモードでは、能力は同じだが外見が異なる「アンチサイクス」が出現

サイクス

ハートポイント ── HP補正 6.80

出現ワールド 存在しなかった城



アンチサイクス

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	91
レベル	61
アイテム	──

経験値補正	99.83
HPプライズ	──
マニー	──
ひるみやすさ	ひるまない

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
0.63	0.66	0.24	0.70

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
無効	無効	無効	無効

部位ごとの防御力補正

全身●1.28

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
バーサク	0.30	物理	月	沈黙(100%)	△
	周囲に光を放ってバーサク状態になる				
バーサク突撃	0.21	物理	──	──	△
	踏みこみながら連続攻撃をくり出す				
バーサク乱舞 武器攻撃	0.19	物理	──	──	△
バーサク乱舞 衝撃波	(※1)	物理	月	沈黙(10%)	×
	連続攻撃から地を這う衝撃波を放ち、武器を投げる				
バーサク大ジャンプ攻撃	1.65	物理	月	沈黙(35%)	×
	高台へ移動後、跳びかかって床に衝撃波を放つ				
ワープ攻撃	1.17	物理	──	──	△
	相手の頭上にワープして落下しつつ攻撃する				
連続攻撃	0.13	物理	──	──	△
	武器を振り上げたあと、踏みこみながら2回振る				
衝撃波	1.43	物理	月	沈黙(10%)	×
	武器を振り上げて、地を這う衝撃波を放つ				

※1……地を這う衝撃波は「1.43」、投げた武器が床に当たって周囲に発する衝撃波は「1.30」

特徴的な行動

- 戦闘開始直後と、通常の状態で30〜40秒ほど経過したときに『バーサク』を使う
- バーサク状態のときは『バーサク突撃』『バーサク乱舞』『バーサク大ジャンプ攻撃』『ワープ攻撃』を使うほか、受けるダメージ量を半減させる。また、『バーサク乱舞』の動作中に相手が遠くへ離れた場合は、動作を中断して『バーサク突撃』を使う
- バーサク状態のときにHPが特定の割合を下まわると、吹き飛んで通常の状態にもどる
- 通常の状態のときは『連続攻撃』『衝撃波』『ワープ攻撃』を使うほか、前方からの攻撃をガードすることがある

最初に『バーサク』を使ってバーサク状態になり、猛攻を仕掛けてくる。まわりこむように移動して攻撃をかわし、攻撃が途切れたところにコンボを数回当てたり、近づかずに『ファイア』や『サンダガ』を使っていったりしよう。

サイクスが吹き飛んで片ヒザをつくと、バーサク状態が解除されて通常の状態にもどる。通常の状態のときはあまり攻撃してこないうえ、こちらの攻撃で与えるダメージ量が増すので大きなチャンスだ。ガードされる心配のない後方から、積極的に攻撃しよう。ここで大ダメージを与えておくと、つぎにバーサク状態になったときに少ない攻撃回数で通常の状態にもどせる。



➡バーサク状態のときでも、『バーサク乱舞』で武器を投げた直後はスキだらけだ。



⬅どの攻撃も『ドッジロール』や『エアスライド』を使うと避けやすい。



➡通常の状態のサイクスに対して前方から攻撃すると、ガードされる恐れがある。

シオン第一形態

ハートポイント —— HP補正 3.50

出現ワールド トワイライトタウン（マップはワンダーランド）



出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム	
ミッション	92
レベル	61
アイテム	—

経験値補正	0
HPプライズ	—
マニー	—
ひるみやすさ	ひるまない

属性ダメージの補正			
炎	氷	雷	風
0.36	0.40	0.15	0.45

状態異常の発生確率の補正			
炎上	凍結	帯電	吹き上げ
無効	無効	無効	無効

部位ごとの防御力補正

全身●1.80

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
連続斬り	(※2)	物理	—	—	○
	縦振り→突き→縦回転振りの連続攻撃をくり出す				
カウンター斬り	1.54	物理	—	—	×
	姿勢を一瞬で立て直し、踏みこんで斬る				
タメ斬り	1.60	物理	—	—	×
	光を放ったあと、踏みこみつつ斬り払う				
ソニックレイヴ	1.29	物理	—	—	△
	旋風を起こして浮かび上がり、空中から突っこむ				
バリア	1.85	物理	—	—	△
	宙に浮き、バリアで身を守ってHPを最大値の20%回復				

※2……攻撃の1段目は「0.35」、2段目は「0.45」、3段目は「1.00」

特徴的な行動
- 『連続斬り』をガードされると、直後に『カウンター斬り』を使う
- HPが残り約30%まで減るたびに『バリア』を使う。ただし、バリアの発生前に『たたかう』を受けると動作を中断する

おもに『連続斬り』と『タメ斬り』を使ってくるが、こちらが異なる高さにいると『ソニックレイヴ』を多用する。やや遠めでシオンの周囲を走りまわり、攻撃をかわした直後にコンボを当てよう。『ソニックレイヴ』に対しては、浮かび上がったところにコンボを当てたあと、突進をガードして反撃するといい。

シオン第一形態は、HPが残り30%程度まで減ると（ノーマルミッションの場合はHPゲージ1本強が目安）、『バリア』を使ってHPを回復するが、バリアを張られる前に『たたかう』を当てれば回復を阻止できる。なお、魔法を当てた場合は、回復を防げないばかりか、その魔法のダメージが回復量に上乗せされてしまう。

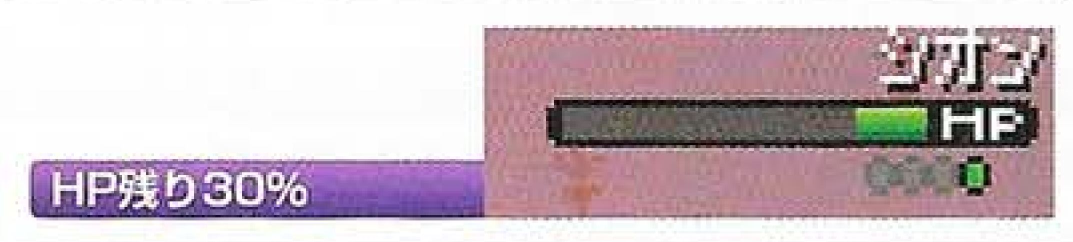


⬅シオンをロックオンして、遠めの間合いを維持したまま、周囲をまわるように走って攻撃をかわす。



⬅回避後の攻撃にはコンボを使うといい。魔法はシオン第三形態以降まで温存しておくのがオススメ。

ノーマルミッションで『バリア』を使うHPの残量





⬅『連続斬り』をガードすると、すぐさま『カウンター斬り』で反撃される。



➡シオンがバリアを張った時点で、もはやHPの回復は止められなくなってしまう。

INDEX
ページの見かた
エネミーリスト
サイクス
シオン第一形態
ULTIMANIAへの手引き



シオン第二形態

ハートポイント ── HP補正 7.00

出現ワールド：トワイライトタウン（マップはハロウィンタウン）

出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	92
レベル	61
アイテム	──

経験値補正	0
HPプライズ	──
マニー	──
ひるみやすさ	ひるまない

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
0.36	0.40	0.15	0.45

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
無効	無効	無効	無効

部位ごとの防御力補正

全身●1.80

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
連続斬り	(※1)	物理	──	──	○
	縦振り→横振り→踏みこみ縦振りの連続攻撃をくり出す				
カウンター斬り	1.60	物理	──	──	×
	姿勢を一瞬で立て直し、踏みこんで斬る				
タメ斬り	1.65	物理	──	──	×
	前方につむじ風を起こし、踏みこみつつ斬りつける				
ラグナロク	0.21	魔法	無	防御力無効化(100%)	×
	光を放ったあと、浮遊して武器から多数の追尾弾を放つ				
バリア	1.90	物理	──	──	△
	宙に浮き、バリアで身を守ってHPを最大値の40%回復				

※1……攻撃の1段目は「0.54」、2段目は「0.60」、3段目は「1.08」

特徴的な行動
- 『連続斬り』をガードされると、直後に『カウンター斬り』を使う
- HPが残り約30%まで減るたびに『バリア』を使う。ただし、バリアの発生前に『たたかう』を受けると動作を中断する

シオン第一形態と同じく、『連続斬り』や『タメ斬り』をおもに仕掛けてくるが、間合いが離れていると『ラグナロク』を連発する。『連続斬り』がギリギリ届かない間合いを維持しながら、攻撃を移動でかわしてコンボで反撃していこう。

『ラグナロク』を使われたときは、『グライド』で飛びながらシオンの周囲をまわれば、弾から逃げつつほかの攻撃を誘える。弾を撃たれる前に攻撃するチャンスもあるが、「あと少しダメージを与えると『バリア』を使われる」という状況では手を出さないほうがいい。『ラグナロク』の直後に『バリア』を使われると、弾が近くにあってHP回復を阻止しにくいからだ。

ノーマルミッションで『バリア』を使うHPの残量





←『連続斬り』の2段目の攻撃範囲が広いので、避けるときは注意。



→近距離でも定期的に『ラグナロク』を使ってくる傾向がある。



←『タメ斬り』で発生するつむじ風からは『グライド』で逃れよう。



→『ラグナロク』→『バリア』と連続で使われると、弾が邪魔でシオンを攻撃しにくい。



シオン第三形態

ハートポイント —— HP補正 4.70

出現ワールド トワイライトタウン（マップはアグラバー）



出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	92
レベル	61
アイテム	——

経験値補正	0
HPプライズ	——
マニー	——
ひるみやすさ	ひるまない

部位ごとの防御力補正

全身●1.80

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
0.31	0.35	0.13	0.40

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
無効	無効	無効	無効

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
連続斬り	(※2)	物理	——	——	○
	左右の武器を1回ずつ振ったあと、同時に振り下ろす				
カウンター斬り	1.60	物理	——	——	×
	姿勢を立て直し、左右の武器で斬り払う				
タメ斬り	1.52	物理	——	——	×
	前方につむじ風を起こし、踏みこみつつ斬り払う				
ラストアルカナム	1.33	物理	——	——	×
	武器を光らせて連続攻撃をくり出す				
ジャンプ攻撃	1.30	物理	——	——	△
	真上に跳び、急降下して地面に衝撃波を起こす				
バリア	1.75	物理	——	——	△
	宙に浮き、バリアで身を守ってHPを全回復				

※2……攻撃の1段目は「0.41」、2段目は「0.42」、3段目は「1.03」

特徴的な行動

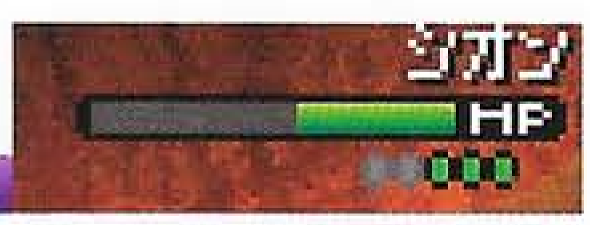
- 『連続斬り』をガードされると、直後に『カウンター斬り』を使う
- 『連続斬り』『タメ斬り』『ジャンプ衝撃波』のいずれかを使ったあと、つづけて『ラストアルカナム』を使うことがある
- HPの残りが約60%まで減ったときに1回だけ、約30%まで減ったときに毎回、『バリア』を使う。ただし、バリアの発生前に『たたかう』を受けると動作を中断する

基本的な行動パターンは、シオン第一形態とおおむね共通。ただし、攻撃動作の終わりぎわまで剣を振っているため、避けたあと急いで近づくと剣に当たりやすいうえ、つづけて『ラストアルカナム』を使われることがあるのもやっかい。そこで、攻撃を避けたあとは、近づかずに『サンダガ』などの魔法を当てるか、攻撃動作が終わる瞬間に背後からコンボを仕掛けよう。

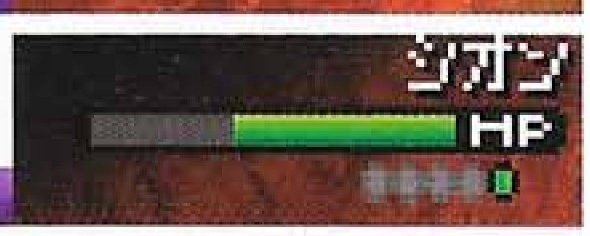
シオンのHPは第二形態のときより少ないものの、『バリア』を止めそこなうとHPを全回復されてしまう。ノーマルミッションでは、シオンのHPゲージがおよそ3本半まで減ったときと2本弱まで減ったときに『バリア』を使ってくるので、見逃さないようにしたい。

ノーマルミッションで『バリア』を使うHPの残量

HP残り60%



HP残り30%





⬆回避には『グライド』を使うといい。遠めの間合いでシオンのまわりを飛ぼう。



⬅コンボは背後から仕掛ければ、ふいに『ラストアルカナム』を使われても回避できる。



➡シオンの攻撃を回避したあとに魔法を当てる場合は、『バリア』に備えて早めに仕掛けよう。

シオン最終形態

ハートポイント ― HP補正 12.00

出現ワールド トワイライトタウン



出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム

ミッション	92
レベル	61
アイテム	―

経験値補正	108.98
HPプライズ	―
マニー	―
ひるみやすさ	ひるまない

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
0.12	0.20	0.05	0.17

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
無効	無効	無効	無効

部位ごとの防御力補正

胴体●2.00

使う攻撃

攻撃名	威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
連続斬り	1.05	物理	―	(ランダム(100%))	△
	右腕を長く引き、武器を2回振ったあと振り下ろす				
連続なぎ払い	0.90	物理	―	―	△
	右腕を引き、衝撃波を放つなぎ払いを4回くり出す				
レーザー	1.69	物理	―	―	△
	武器を前方に構え、レーザーで広範囲を攻撃する				
グラビデ	1.00	物理	土	HP半減(100%)	△
	武器を前方に構え、重力球を作り出す				
レーザーレイン	1.34	物理	―	―	×
	強烈なつむじ風を起こしたあと、光線の雨を降らす				
ファイナルブレイク	0.06	魔法	無	防御力無効化(100%)	×
	強烈なつむじ風を起こしたあと、広範囲を光で包む				

特徴的な行動

- HPが残り半分まで減ると、直後に『レーザー』→『レーザーレイン』を使う。以降も、『レーザー』からつづけて『レーザーレイン』を使うことが多い
- HPが残り半分まで減ったあとは、『グラビデ』からつづけて『ファイナルブレイク』を使うことが多い

移動することなく、断続的に攻撃を使ってくる。大半の攻撃はガード可能なので、「コンボで攻撃→シオンが攻撃してきたらⓎボタンを押しつづけてガード」をくり返して戦うといい。

HPが残り半分を切ったシオンは、特定の攻撃からつづけて、ガード不能の『レーザーレイン』や『ファイナルブレイク』を使うようになる。しかし、どちらの攻撃も、『グライド』で飛びつつシオンに密着していれば当たらない。攻撃の途中で着地しそうなときは、いったん着地してすぐに『グライド』を使い直そう。



➡『連続斬り』を2段目までガードしたあとは、シオンの正面から近づけば最後の振り下ろしが当たらない。



⬅シオンが右腕を引くか武器を前方に構えるまで、コンボで攻撃。



⬅直後にくる攻撃をガードする。『オートガード』は失敗しやすい。



⬅シオンの攻撃の直後に床につむじ風が巻き起こったら、つづけてガード不能の攻撃を使ってくる合図。



⬅シオンのセリフに合わせて高く跳んで『グライド』を使い、密着するように飛びつづけて攻撃をかわそう。

※ミッションモードでは、能力は同じだが外見が異なる「アンチリク」が出現

リク

ハートポイント —— HP補正 10.70

出現ワールド 存在しなかった城



アンチリク



出現ミッションごとのレベルと落とすアイテム	
ミッション	93
レベル	61
アイテム	—

経験値補正	118.05
HPプライズ	—
マニー	—
ひるみやすさ	(※1)

属性ダメージの補正

炎	氷	雷	風
0.33	0.33	0.14	0.41

状態異常の発生確率の補正

炎上	凍結	帯電	吹き上げ
無効	無効	無効	無効

部位ごとの防御力補正

全身●1.20

使う攻撃

攻撃名		威力補正	タイプ	属性	状態異常	ガード
連続斬り		(※2)	物理	—	—	○(※3)
		斜め振り→振りまわし→踏みこみ振りで攻撃する				
ガードカウンター		1.67	物理	—	—	×
		前方に光の壁を張り、攻撃を防いだら反撃する				
兜割り		1.40	物理	—	—	△
		ワープからの落下攻撃を3連発する				
浮遊弾	光弾	1.45	物理	—	—	△
	突き	1.40	物理	—	—	△
		闇の光弾を放ち、命中したら急降下突きで攻撃する				
ダークファイガ		1.50	物理	花	暗闇(40%)	△
		闇の火球を放つ。火球は直進後に相手を追尾する				
ダークオーラ	突進	1.38	物理	—	—	×
	突き	1.40	物理	—	—	△
		高速突進の連発から、地面を突いて周囲に光を放つ				

※1……武器を光らせる前は「ひるみにくい」、光らせたあとは「ひるまない」
※2……攻撃の1段目は「0.35」、2段目は「0.40」、3段目は「0.70」
※3……武器を光らせたあとは「△」

特徴的な行動
- 静止中に前方から攻撃されると、ガードしたあと『ガードカウンター』で光の壁を張る
- HPが残り半分まで減ると武器を光らせ、『ダークオーラ』を使うようになる。また、ダメージを受けてもひるまなくなり、『連続斬り』をガードされても攻撃を続行する

近づいて『連続斬り』をくり出すか、距離をとって『浮遊弾』『ダークファイガ』を使ってくるのが基本的な行動パターン。前方から攻撃するとガードされやすいので、まわりこむように移動して攻撃の空振りを誘い、直後に後方からコンボを当てるといい。このとき、「地上コンボを途中(武器を左右に振る動作)で中断→改めて地上コンボを当てる」をくり返すと、リクのHPが残り半分になるまで一方的に攻撃可能だ。

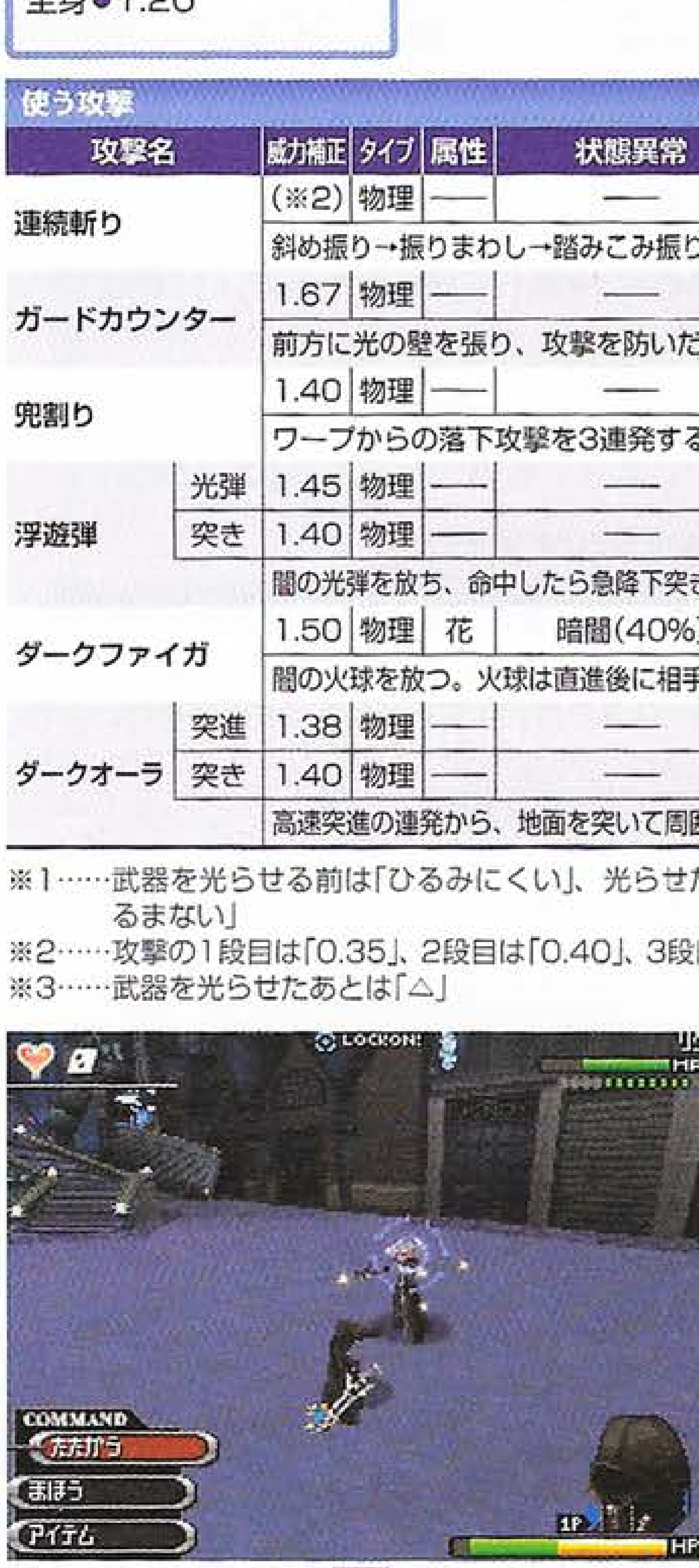
HPが残り半分まで減ったリクは武器を光らせて、以降はこちらの攻撃にひるまなくなる。リクの攻撃を避けたあと、後方から空中コンボで2回攻撃するか、リクの攻撃動作の終わりぎわに『ファイア』や『サンダガ』を当てていこう。



⬅攻撃を避けつつ背後にまわりこんで反撃。リクが宙に浮いて使う攻撃は『グライド』で飛ぶと避けやすい。



➡リクが武器を光らせたあとの『連続斬り』は、リーチが長いうえ、ガードしても攻撃が止まらなくなる。



⬅攻撃をガードされたときは、つづけて『たたかう』を仕掛けると反撃を受けてしまう。



⬅しかし、背後へまわりこめば、リクが光の壁を張ったスキに攻撃できる。

ULTIMANIAへの手引き 3

敵のさらに詳細なデータを収集せよ

敵についての情報は、P.406〜449に掲載しているものがすべてではない。より深い知識を得たいのであれば、ここで紹介するデータにも目を通しておこう。

敵のステータスの決まりかた

敵の最大HP、攻撃力、魔法力、防御力は、出現時のレベルに応じた基礎ステータス(右ページを参照)をもとに、下の表のように決まっている。つまり、各ステータスの基礎値はレベルさえ同じならどの敵も共通だが、最大HPと防御力は、敵ごとの補正(→P.406〜449)によって差がついているわけだ。

各ステータスの決まりかた

ステータス	決まりかた
HP	「基礎HP×敵ごとのHP補正」になる(ミッションモードではさらに3倍される)
攻撃力	基礎攻撃力と同じになる
魔法力	基礎攻撃力と同じになる
防御力	ロックオン可能な部位のそれぞれが防御力を持つ。各部位の防御力は「基礎防御力×部位ごとの防御力補正」になる

※計算結果は小数点以下切り上げ



⬅レベルが同じ敵同士でも、補正によってHPの量に大きく差がつく。



➡ロックオン可能な部位が複数ある場合、部位ごとに防御力が異なる。

『たたかう』をガードされる攻撃が存在する

一部の敵が特定の攻撃を使っているあいだは、『たたかう』を仕掛けても自動的にガードされる。該当する攻撃は、右の表にあげた4種類。ガードされたときにはお互いの攻撃動作が中断されるが、『きりもみ突進』だけは例外的に攻撃が止まらない。



⬅該当する攻撃の動作中に『たたかう』を仕掛けると、武器を弾かれる。

『たたかう』をガードされる攻撃

攻撃	それを使う敵
頭突き	●サファイアエレジー ●ピンクコンチェルト ●ミニッツボム
ゴロゴロ衝撃波	●スノークリスタル
きりもみ突進	●テイルバンカー ●アヴァランチ ●ウェイブクレスト ●テイルミラージュ ●ウインドストーム
突き	●ダスク

※表内の敵以外が使う同名の攻撃には、『たたかう』をガードされない

レベルに応じた敵の基礎ステータス

レベル	基礎HP	基礎攻撃力、基礎防御力	そのレベルで現れる敵の例 ※( )内は出現するミッションの番号
1	62	8	シャドウ(02)、ポセッサー(05)
2	65	9	ミニッツボム(11)、ダスク(10)
3	68	11	サーヴィランス(08)
4	71	12	ウィードプラント(12)
5	74	14	ポイズンプラント(12)
6	77	15	ダークサイド(14)
7	80	17	サファイアエレジー(47)
8	83	18	バリアマスター(16)
9	86	20	ファイアプラント(16)
10	89	21	ソルジャー(22)
11	92	23	サージェント(22)
12	95	24	バイティングドッグ(27)
13	98	26	エイミングキャノン(36)
14	101	27	テイルバンカー(17)
15	104	29	モーニングスター(41)
16	107	30	スケートボム(42)
17	110	32	ネオシャドウ(29)
18	113	33	バルクベンダー(38)
19	116	35	バルクベンダー(42)
20	119	36	グレイカプリス(47)
21	122	38	ギガントシャドウ(43)
22	125	39	デモンズフォートレス(50)
23	128	41	ブリザドプラント(51)
24	131	42	ロック&ショック&バレル(52)
25	134	44	アヴァランチ(44)
26	137	45	ピンクコンチェルト(51)
27	140	47	ソリッドアーマー(48)
28	143	48	リアゴースト(79)
29	146	50	ウェイブクレスト(53)
30	149	51	エアリアルマスター(68)
31	152	53	ガードアーマー(61)
32	155	54	ビハインドリザード(63)
33	158	56	スノークリスタル(73)
34	161	57	サムライ(91)
35	164	59	ソリッドアーマー(68)
37	170	62	グレイカプリス(81)
39	176	65	ソリッドアーマー(48SP)
40	179	66	ネクストシャドウ(65)
41	182	68	デュアルブレード(72)
42	185	69	スカイグラップラー(73)
43	188	71	レアベンダー(76)
44	191	72	マッドブル(50SP)
45	194	74	デブリスフロウ(89)
46	197	75	デトネーター(87SP)
48	203	78	ロールスラッシャー(23)
49	206	80	スカイルーラー(78)
50	209	81	パワードアーマー(89)
51	212	83	リビングポッド(80)
52	215	84	バーニングボール(84)
53	218	86	ストレングスブレード(73)
54	221	87	オーガ(88)
55	224	89	コールドリッパー(79)
58	233	93	テイルミラージュ(86)
59	236	95	トリックモンキー(89)
60	239	96	インビジブル(90)
61	242	98	サイクス(91)、リク(93)
62	245	99	ロールスラッシャー(41SP)
63	248	101	ブリードパフォーマー(69)
64	251	102	マッドブル(31SP)
65	254	104	グラウンドアーマー(90)
66	257	105	ダークサイド(14SP)
67	260	107	アントリオン(32SP)
68	263	108	コールドリッパー(79)
69	266	110	トリックモンキー(89)
70	269	111	インビジブル(90)
71	272	113	ブリードパフォーマー(69SP)
72	275	114	ウインドストーム(87SP)
75	284	119	グラウンドアーマー(90)
76	287	120	シオン第一形態～最終形態(92)
81	302	128	サイクス(91)
86	317	135	サイクス(91SP)
90	329	141	パラサイトグレイブ(66SP)
91	332	143	シオン第一形態～最終形態(92SP)
96	347	150	リク(93SP)

※赤い文字は、トライアルミッションに出現する敵であることを示す。また、トライアルミッションSPに出現する敵である場合は、ミッション番号に「SP」を併記している
※該当する敵が存在しないレベルは除外している

基礎経験値はミッションごとに決まっている

敵のHP、攻撃力、防御力の基礎値は上の表のようにレベルで決まるが、倒したときに得られる経験値の基礎値はミッションごとに決まっている。そのため、種類とレベルが同じ敵でも、どのミッションに現れるかによって、得られる経験値は変わってくるのだ。

得られる経験値の変化例

ミッション51と85で現れるグレイカプリスの経験値(レベルはどちらも20)



	基礎経験値		グレイカプリス 経験値補正	得られる経験値
51【ピンクコンチェルトを討伐せよ】	2.05	×	5.45	12
85【ハートを回収せよ】	7.83	×	5.45	43

※計算結果は小数点以下切り上げ
※各ミッションの基礎経験値はP.246～399を参照

ミッションモードで敵から得られるミッションポイント

ミッションモードでは、倒れた敵はミッションプライズを落とすほか、その敵を倒したキャラクターは、敵の種類に応じたミッションポイントを得られる。ただし、一部の敵だけは、HPが最大値の20%ぶん減るたびにミッションプライズを落とす。それぞれの詳細なポイントは、下の表のとおり。



⬅ダークサイドなど、倒れたときにミッションプライズをいっさい落とさない敵も存在する。

倒れたときにミッションプライズを落とす敵

※「──」はミッションプライズを落とさないことを示す

名前	プライズの合計ポイント	得られるミッションポイント	名前	プライズの合計ポイント	得られるミッションポイント	名前	プライズの合計ポイント	得られるミッションポイント
シャドウ	1(※1)	1	コマンダー	5	3	バーニングボール	10	5
メガシャドウ	3	2	ラウドネス	1	1	クリープワーム	1	1
ギガントシャドウ	5	3	フレアノート	2	1	リアゴースト	2	1
イエローオペラ	1	1	バブルビート	2	1	キャリーゴースト	5	3
スカーレットタンゴ	2	1	バリアマスター	30	3	リビングポッド	5	3
グレイカプリス	3	2	シャドウブロック	30	10	ロールスラッシャー	13	4
ストライプアリア	3	2	ラージアーマー	5	3	デュアルブレード	5	3
サファイアエレジー	3	2	ソイルアーマー	5	3	ヒートセイバー	10	5
ピンクコンチェルト	3	2	ソリッドアーマー	4	2	コールドリッパー	10	5
ターコイズマーチ	2	1	グラウンドアーマー	10	5	ストレングスブレード	10	5
エメラルドセレナーデ	1	1	マッドドッグ	2	1	テイルバンカー	5	3
ウィードプラント	1	1	バイティングドッグ	4	2	アヴァランチ	10	5
ファイアプラント	2	1	マッドブル	20	10	ウェイブクレスト	5	3
ブリザドプラント	2	1	シンバルモンキー	3	2	テイルミラージュ	10	5
ポイズンプラント	4	2	トリックモンキー	4	2	ウインドストーム	5	3
ポセッサー	1	1	ネオシャドウ	3	2	バニッシュリザード	20	10
マッシブポセッサー	4(※2)	2	ネクストシャドウ	4	2	ビハインドリザード	13	4
バルクベンダー	20	5	エアバトラー	3	2	パワードアーマー	20	10
レアベンダー	40	5	エアリアルマスター	13	4	インビジブル	10	5
サーヴィランス	3	2	フライングアーツ	13	4	オーガ	20(※3)	10
ガーディアン	20	10	スカイグラップラー	13	4	ダスク	3	2
デストロイヤー	20	10	アイスキューブ	1	1	サムライ	5	3
ミニッツボム	2	1	スノークリスタル	4	2	ダークサイド	──	100
スケートボム	2	1	エイミングキャノン	2	1	ピート	20	20
デトネーター	4	2	アイスキャノン	2	1	ロック	10	0
ディザーター	2	1	ヒュージキャノン	10	5	ショック	10	0
サージェント	4	2	モーニングスター	10	5	バレル	10	0
ソルジャー	2	1	スパイククローラー	10	5	????(触手)	3	2(※4)

※1……ダークフォロワーが出現させるシャドウは「2」　※2……分裂時に落とす　※3……ミッション88ではHPが20%減るたびに「2→2→2→4→10」と落とす　※4……パラサイトグレイブとともに現れたときは「0」

HPが20%減るたびにミッションプライズを落とす敵

名前	HPの残り割合と落とすプライズの合計ポイント					得られるミッションポイント
	80%	60%	40%	20%	0%	
デブリスフロウ	10	10	10	20	50	15
ガードアーマー	10	10	10	20	50	10
ダークフォロワー	10	10	30	50	──	30
アントリオン	10	10	10	20	50	10
デモンズフォートレス	10	10	10	20	50	10
パラサイトグレイブ	10	10	10	20	50	10
ブリードパフォーマー	10	10	10	20	50	10
スカイルーラー	10	10	10	20	50	10
アンチサイクス(※5)	6	6	6	12	30	20
シオン第一形態	10	10	30	50	──	30
シオン第二形態	10	10	30	50	──	30
シオン第三形態	10	10	30	50	──	30
シオン最終形態	10	10	30	50	──	30
アンチリク(※6)	6	6	18	30	──	30

※「──」はミッションプライズを落とさないことを示す
※5……ミッションモードでサイクスのかわりに出現
※6……ミッションモードでリクのかわりに出現

CHAPTER 6

シークレット



SECRET

Secret of KINGDOM HEARTS 358/2 Days

シークレット35.8



本作のタイトル『358/2 Days』にちなんで、35.8個のシークレットをお届けする。惜しくも1個に満たなかった0.8個ぶんも含めて、隠された秘密の数々を楽しんでほしい。

01 エンディングのあとにはこんなお楽しみが待っている

システム

ストーリーモードを進めてエンディングを迎えたあとには、データをセーブできる。このデータをロードするとDAY 357からプレイが再開され、下記の変化が起きるのだ。本作を遊び尽くすためにも、ショップで新たなパネルを入手してロクサスを強化したり、シークレットレポートを集めたりしてみよう。

エンディング後の変化

- 階級「レジェンド」を得て、ショップの商品や景品などが増える
- ロクサスダイアリーにシークレットレポートが追加される(右のページを参照)
- タイトル画面に「シアターモード」が追加される(→P.140)
- 特定の条件を満たすとミッションモードでソラと王様を選べる(→P.183)
- ミッション92 93がホログラムミッションに追加される



⬅エンディング後にセーブしたデータは、日にちの右側に王冠が表示される。



➡ショップの品ぞろえが増え、便利なパネルを買ったり合成したりできる。

02 3種類のゲームモードにはどんなちがいがある？

システム

ストーリーモードをはじめるときは、ゲームモードを3種類のなかから選ぶ。ゲームモードによって変わるのは、敵から受けるダメージ量とHPプライズによる回復量で、下の表のようなちがいがあるのだ。また、「スタンダードモード」のときだけは、同じミッションで5回以上ダウンすると「やさしくなってコンティニュー」が選択できる(→P.148)。物語の展開やムービーの内容などは、どのゲームモードでも同じなので、自分の腕前に合った難易度のモードを選ぶといいだろう。

ゲームモードによるちがい

要素	ビギナーモード	スタンダードモード	プラウドモード
受けるダメージ量	0.7倍	1倍	1.75倍
HPプライズの回復量	2倍	1倍	0.7倍

03 ミッションモードでロクサスが二刀流に

システム

ロクサスが二刀流になるのは、ストーリーモードだとミッション93のみ。しかし、ミッションモードでゼロギア⑤にアビリティユニット⓪を3枚リンクすると、武器が約束のお守りと過ぎ去りし思い出に変わり、どのミッションでも二刀流のロクサスが使えるのだ。



⬅二刀流のときのロクサスは、ミッション93と同じく、コートのフードを頭にかぶった姿になる。

04 条件を満たすと「シークレットレポート」が追加

システム

キャンプメニューの「レポート」で読めるロクサスダイアリーには、ある秘密が隠されている。エンディング後に、ロクサスダイアリーのそれぞれの日にちのミッションで下記の条件を両方満たしていれば、物語の裏側を語る「シークレットレポート」が日にちごとに追加されるのだ。なお、シークレットレポートの内容の一部は、P.465で紹介している。

シークレットレポートの出現条件

- ミッションゲージを満タンにする
- トライアルミッションがある場合は、トライアルシンボルを1個以上獲得する

※複数のミッションがある場合は、すべてのミッションで条件を満たす必要がある



←右側にアイコンが表示されている日記でⒶボタンを押すと、シークレットレポートが表示される。

05 王冠のマークを集めてコンフィグの設定項目を増やそう

システム

ミッションモードでミッションクラウンを集めると、得た数に応じてショップで景品をもらえるが、じつは特典はそれだけではない。ミッションモードで挑戦できる80のミッションすべてで黒色以外の王冠のマークを得れば、ショップに「リミットオープン」が入荷されるのだ。これを買うと、ミッションコンフィグに「リミットブレイク」の項目が追加され、リミットブレイクが使えるかどうかなどが設定可能になる(→P.189)。

06 着地したときのスキをなくす方法があった!

システム

プレイヤーキャラクターが着地すると、その直後の0.1秒間は基本的には行動できない。しかし、ジャンプと『ドッジロール』だけは実行できるのだ。着地時に敵がそばにいたら、これらの行動をとってスキをなくそう。

07 セーブファイルに表示されるキャラクターの決まりかた

システム

セーブファイルの背景には、ロクサス、アクセル、シオンのいずれかの顔が表示される。誰の顔になるかはランダムで決まるが、シオンはDAY 26になるまでは選ばれないのだ。

セーブファイルに表示されるキャラクターの顔



08 パネルをセットするさいのちょっと特殊な操作方法

システム

パネルスロットのカスタマイズ中、リンクエリア内にカーソルを合わせてSELECTボタンを押してみよう。すると、それにリンクできるパネルが、バックヤードウインドウで上に並ぶものから順に、空いているリンクエリアへ自動でセットされる(例外は下記を参照)。

例外的なセットのされかた

パネルの種類	例外的なセットのされかた
ステータスパネル	(なし)
魔法パネル	リンクエリア内に魔法パネルがセットされている場合、それと同じ種類の魔法パネルが優先的にセットされる
アビリティパネル	○○アップⓁのパネルのみセットされる
武器パネル	パワーユニットⓁ以降のパネルは、上に並ぶものから順にひとつずつセットされる

09 『レビテト』に隠された意外な効果

システム

『レビテト』は「空中でⒷボタンを押しているあいだ、落下がゆっくりになる」という効果を持つ。それだけでなく、『レビテト』をセットしていれば「空中コンボの継続中に足が地面に触れても着地しなくなる」効果も得られ、空中コンボが途切れにくくなるのだ。

10 武器を持ちかえても アビリティは残ったまま

システム

ストーリーモードでのロクサスは、ミッション31では木の棒、ミッション37ではストラグルソードなど、決まった武器を装備することがあり、武器の変化に合わせてステータスも変わる。しかし、もともとセットしていた武器パネルにアビリティユニットⓁをリンクさせていたときは、そのアビリティが失われないため、下の写真のようなことも可能だ。



⬅『ファイアパワー』を利用していれば、「敵をひるませやすい攻撃」を当てることで、木の棒でも敵を炎上状態にできる。



➡『ライブリーパワー』の効果がある場合、『パフォーマンス』中に攻撃したボールが一撃ごとに大きく吹き飛ぶ。

11 敵に邪魔されても 『リロード』を終えるシグバール

システム

シグバールの『たたかう』は、攻撃するたびに弾を消費し、残弾数がゼロになると『リロード』で弾を補充しなければならない(→P.43)。このとき、いったん『リロード』の動作がはじまってしまえば、たとえ敵の攻撃を受けて動作を完了できなくても、補充は完了する。つまり、一瞬のスキさえあれば補充できるので覚えておこう。

12 ミッションモードでは ポーズ中でも一部の操作ができる

システム

ミッションモード中にポーズをかけると、対戦相手や敵の行動は止まらないが、自分はストーリーモードのときと同様に動けなくなってしまう。ただし、LボタンやRボタンでのカメラ操作(コンフィグの「操作タイプ」がタイプBの場合のみ)や、Rボタンでのロックオンといった操作は受け付けてくれる。

13 Y派生コンボを利用するときは 『コンボガード』に注意

システム

『コンボガード』のアビリティは、「地上コンボ中にⓎボタンを押すと『リフレクトガード』が行なえる」という効果を持つ。この効果は、Y派生コンボへの移行よりも優先されるため、Y派生コンボを出せる武器と『コンボガード』を併用するさいはボタン操作に注意しよう。具体的には、コンボ中にⓎボタンを押すだけだと『リフレクトガード』が出てしまうので、Y派生コンボを出すにはⓎボタンと十字ボタンを一緒に押す必要があるのだ。

14 『たたかう』で動かせる箱は 自分が乗っていても動く

システム

ミッション15やミッション82などには、『たたかう』を当てると動く箱がある。なんとこれらの箱は、上に自分が乗ったまま、下方向へ攻撃する技を当てても動くのだ。ちなみに、箱が動けば自分もそれに合わせて移動するので、箱から落ちる心配はない。



⬅ぜひ一度は箱の上に乗って、快適(?)な移動ライフを楽しんでみよう。

15 ハートポイントやマニーなどは どこまでためられる?

システム

ハートポイント、マニー、経験値は、上限の値が決まっている。ハートポイントとマニーは99万9999、経験値は98万7163までしかカウントされず、それ以上の入手ぶんは切り捨てられてしまうのだ。



⬅99万9999マニー持っているときにアイテムを売っても、マニーはまったく増えない。

16 チュートリアルはこんな場面で表示される

システム

操作方法などについてのチュートリアル(→P.141)は、以下の場面で表示される。ミッション中に出るものは、すでに見たことがあっても何度でも表示されるのが特徴。そのため、「調査ミッションについて」と「機関の標章について」は見る機会が多いはずだ。

チュートリアルが表示される場面

タイトル	表示される場面
ロクサスの操作方法	DAY 7開始時
セーブについて	DAY 8開始時
高いところへ上るには	ミッション01開始時
カメラ操作について	ミッション01で、アクセルに近づいたあと
エリアブロックについて	ミッション01で、アクセルからエリアブロックの説明を聞いたあと
宝箱について	ミッション01で、アクセルから宝箱の説明を聞いたあと
バックパックについて	チュートリアル「宝箱について」を見たあと
帰還について	ミッション01で、宝箱を開けたあと
攻撃方法について	ミッション02で、シャドウ3体が現れたあと
プライズについて	ミッション02で、シャドウ3体を倒したあと
ロックオンについて	ミッション02で、イエローオペラ3体が現れたあと
ハートについて	ミッション02で、イエローオペラ3体を倒したあと
チェインについて	ミッション02で、イエローオペラ6体が現れたあと
ミッションの目的について	ミッション03開始時
ナビマップについて	チュートリアル「ミッションの目的について」を見たあと
ミッションゲージについて	ミッション03で、ノルマを達成したあと
パネルスロットとは	DAY 11開始時
パネルスロットについて	はじめてパネルスロットの画面を開いたとき
ミッションで魔法を使うには	DAY 11で、魔法パネルをセットしていない状態でサイクスに話しかけたあと(※1)
魔法について	ミッション04で、ウィードプラントが現れたあと
回復アイテムについて	ミッション04で、イエローオペラ3体とウィードプラント2体が現れたあと
ショートカットについて	チュートリアル「回復アイテムについて」を見たあと
操作タイプの変更について	DAY 12開始時
調査ミッションについて	ミッション05 15 27 38開始時/ミッション36で、フレアノート2体とエイミングキャノン3体を倒したあと
リミットブレイクについて	ミッション06開始時
ホログラムミッションとは	DAY 14開始時
ホログラムミッションについて	はじめてホログラムミッションの画面を開いたとき
武器の装備について	チュートリアル「ホログラムミッションとは」を見たあと
ミッション選択について	DAY 14で、サイクスに話しかけたあと

タイトル	表示される場面
ミッションノルマについて	DAY 15で、サイクスに話しかけたあと
リンクパネルについて	DAY 23開始時
リングパネルについて	DAY 24開始時
ユニットについて	DAY 25開始時
スロット開放について	DAY 25で、サイクスに話しかけたあと
階級について	DAY 26で、サイクスに話しかけたあと
ショップオープンのお知らせ	チュートリアル「階級について」を見たあと
ショップについて	DAY 26で、はじめてモーグリに話しかけたあと(※2)
共闘の証について	DAY 51開始時
報酬ゲージについて	チュートリアル「共闘の証について」を見たあと
機関の標章について	ミッション18 25 55 86開始時
レベルリンクについて	DAY 52で、サイクスに話しかけたあと
トライアルミッションと試練の証について	DAY 71開始時
景品について	DAY 71で、モーグリに話しかけたあと(※2)
追跡について	ミッション21での、ピートの追跡の開始時
バックパック拡張について	DAY 74開始時
住人に見つかるな	ミッション27で、調査の第1段階を終えてからルミエールに近づいたとき
デッキのストックと呼び出しについて	DAY 97開始時
新商品入荷のお知らせ	DAY 117で、階級「ルーキー」を得てモーグリに話しかけたあと(※2)
訓練について	ミッション36での『フィルのトレーニング』開始時
パフォーマンスについて	ミッション37での『パフォーマンス』開始時
ハートレスを探せ	ミッション45で、ゼロがハートレスを発見するのを見たあと
アビリティのパワーアップについて	DAY 173開始時
オートグライドについて	ミッション53で、ティンカー・ベルに光る粉をかけてもらったあと
リミットブレイクのパワーアップについて	DAY 225で、サイクスに話しかけたあと
宝探しについて	ミッション77で、ティンカー・ベルを助けたあと
ギャザリングゲートについて	ミッション00で、路地裏にあるギャザリングゲートに近づいたとき
ミッションポイントについて	ミッション00で、空き地にシャドウ4体が現れたとき
ミッションモードの帰還について	ミッション00で、ノルマを達成したあと

※1……魔法パネルをセットしてから話しかけると、キャンプメニューでのみ見られるようになる
※2……話しかけずに日にちを進めると、キャンプメニューでのみ見られるようになる

17 空中コンボを利用して ジャンプの飛距離を大幅アップ

システム

ジャンプ中に空中コンボを出すと、技によっては武器を振りながら前へ進むため、通常よりも遠くまで跳べる。このときに前進する距離は、セットしている武器パネルごとにちがうが、下記のものなら空中コンボで大きく前へ進み、ジャンプの飛距離を大幅に伸ばすことが可能だ。うまく使うと、ふつうにジャンプしただけでは届かない場所にある宝箱を開けたり試練の証などを取ったりできる。

たとえば、ミッション35(→P.302)の共闘の証を入手するには、本来なら『ハイジャンプ LV2』か『グライド』が必要。しかし、操作はかなり難しいものの、下の写真のように階段の手すりからジャンプして空中コンボを出せば、はじめてミッション35に挑んだ時点でも共闘の証を取ることができるのだ。

空中コンボで大きく前進する武器パネル(ロクサスの場合)

- ファントムギア各種
- クライムギア各種
- エレガントギア各種
- クライシスギア各種
- オメガギア各種
- レイジングギア各種
- パンドラギア各種
- ミステリーギア③



←クライムギア③をセットし、周囲の敵を倒してから階段の手すりに乗る。



←目の前の飾りに跳び乗ったら、すべり落ちる前に急いで共闘の証へジャンプ。



←『エアスライド』を1回行なって、空中コンボを最後まで出せば証を取れる。

18 空中にいる敵を利用して 空中コンボで高くジャンプ

システム

ストライプアリアやリアゴーストといった一部の敵は、空中コンボを受けると上空へのぼっていくことがある。そのため、クライムギア③やエレガントギア④などをセットして、空中コンボで何回も攻撃を当てると、上昇する敵を追って高い位置まで跳び上がれるのだ。これを利用すれば、ミッション45(→P.316)の共闘の証など、通常のジャンプでは届かない高さにあるものを取ることも可能(下の写真を参照)。なお、地上にいる敵でも、エアロ系の魔法で吹き上げ状態にして、その敵が上空にいるあいだに空中コンボを仕掛ければ、高い位置まで跳び上がれる。



←共闘の証の下にリアゴーストがきたら、ジャンプして空中コンボを出そう。



←そのまま攻撃をつづけると、敵と一緒に上昇していき、共闘の証が取れる。

19 何回でも中身を取れる 宝箱が存在した!

ミッション

各ミッションの宝箱は中身を取ると消えるため、開けられるのは1回のみ。しかし、ミッション01の地下連絡通路に置かれた宝箱は例外で、ミッションを行なうたびに出現し、何回でも開けて中身を入手できるのだ。



←何回でも開けられる宝箱は、地下連絡通路の奥にある。中身はポーションだ。



20 冷たい態度に反して 意外と面倒見がいいラクシーヌ

ミッション

DAY 11のミッション04では、魔法を使ってハートレスを倒すようにラクシーヌから指示を受ける。このときは、敵を倒せないまま魔法を使い切ってしまっても、魔法を使える回数をラクシーヌが回復してくれるのだ。ただし、ホログラムミッションで挑戦したときは、ラクシーヌの助けを得られないので注意。

21 飛んでくる大砲の弾をかっ飛ばせ

ミッション

ミッション58で、『オートグライド』が使えるようになったあとは、海賊船から大砲の弾が飛んでくる。じつは、この弾は『リフレクトガード』や『たたかう』などで弾き返すことが可能だ。難易度は高いが、弾き返した大砲の弾を近くにいる敵に当てればダメージを与えられるので、試してみてほしい。

22 街の情報通の本領発揮？　ピンツが出す6パターンのクイズ

ミッション

ミッション23でピンツがロクサスに出題するクイズの全問題と正解を、以下に公開しよう。ピンツが出す問題は、ホログラムミッションで挑戦したときには下記の6パターンのいずれかになるが、DAY 74で挑戦したときにはかならずパターンAになるのだ。

パターンA

Q1. 駅前通りの坂を上っていったらどこに着く？
1、トラム広場　2、空き地　3、駅前広場

Q2. 駅前通りの掲示板にはなんて書いてある？
1、入居者募集　2、アイス大量入荷
3、大会エントリーせまる

Q3. 駅前広場から見える電車は何両編成？
1、3両　2、2両　3、1両

パターンB

Q1. トラム広場にある壁の穴、そこを抜けた先にあるのは？
1、町はずれの森　2、駅前通り
3、壁の穴なんてない

Q2. 次のうち、地下連絡通路への入口がない場所は？
1、トラム広場　2、空き地　3、駅前広場

Q3. 駅前通りを上った先にある建物に書かれている文字は？
1、GARAGE　2、CAR　3、WELCOME

パターンC

Q1. 路地裏から夕日を見るにはどっちに行けばいい？
1、駅前通りへ向かう道　2、空き地へ向かう道
3、地下連絡通路へ向かう道

Q2. 駅のカンバンに描かれている絵は、次のうちどれ？
1、電車と線路　2、雲と太陽　3、鐘と翼

Q3. トラム広場にはお店が何軒ある？
1、2軒　2、3軒　3、4軒

※赤い文字の選択肢が正解

パターンD

Q1. 駅前通りのカンバンには、剣と盾と何が描かれている？
1、兜　2、鎧　3、杖

Q2. トラム広場にある落書きはトラム広場のどこにある？
1、服屋の前の地面　2、案内板
3、地下入口の横の壁

Q3. 地下連絡通路のいつも閉まってるシャッターは何枚ある？
1、3枚　2、4枚　3、5枚

パターンE

Q1. 地下連絡通路の4番と繋がっているのはどこ？
1、路地裏　2、トラム広場　3、駅前広場

Q2. 地下連絡通路にある落書きの内容は、次のうちどれ？
1、ちかちかちかみち　ちかつうろー
2、背後に何かがいるような…振り向くな！
3、こっち見んな！

Q3. 空き地にある街灯の本数は？
1、2本　2、3本　3、4本

パターンF

Q1. 空き地にある背もたれつきベンチの数は？
1、そんなものはない　2、1つだけ　3、4つ

Q2. トラム広場の落書きの内容は、次のうちどれ？
1、元気！　それが若さ
2、はつらつ GOING MY WAY
3、ホップ ステップ ジャンプ！

Q3. トラム広場のお店のカンバンで実在するのはどれ？
1、剣　2、盾　3、ドレス

23 強敵との戦いを避けて シンボル3個を獲得する方法

ミッション

ミッション89のトライアルミッションSPでトライアルシンボル3個を獲得するには、800以上のハートポイントを集める必要があり、ふつうならデブリスフロウを倒さないと達成できない。しかし、敵を倒す順番をしっかり考え、計画的にチェインをつないでいけば、デブリスフロウを倒さずに800以上のハートポイントを集められるのだ。

具体的なルートは下の図のとおりで、A1～A5、B1～B5の場所の敵を、それぞれチェインをつなげながら全滅させていけばいい。これらの敵をすべて倒した時点で、658以上のハートポイントを獲得していれば、残った大型ハートレスとトリックモンキーを倒すことで目標の800に到達できる。なお、ストームボムと戦うときは、自爆されないように注意しよう。

効率よくチェインをつなぐルート



24 めったに当たらない ダークサイドのパンチ

エネミー

ダークサイドやダークフォロワーが使う『ダークパンチ』はシャドウを召喚する技だが、じつは、パンチそのものも攻撃になっている。ただし、パンチが当たる範囲はとてもせまく、実際に食らうことはまずない。



←ダークサイドの場合、こちらがこのあたりにいるときのみパンチが当たる。

25 敵を見つけるまでは 攻撃しないゴーストたち

エネミー

リアゴーストなどは、こちらを発見すると、赤い光を発してから襲いかかってくる。しかし、黄色い光を発してこちらを捜しているあいだは、相手の正面に行かなければ、ダメージを与えても発見されず一方的に攻撃可能だ。



←62のキャリーゴーストとのバトルでは、簡単に背後をとれるので狙いやすい。

26 どんなに離れていても 正確に落ちてくる雷

エネミー

イエローオペラの『サンダー』は、こちらの頭上から雷で攻撃してくるやっかいな魔法。距離に関係なく雷が落ちてくるため、写真のような状況でも攻撃を受けてしまうのだ。



←『サンダー』で狙われたパートナーがワープで移動すると、超遠距離からの攻撃が見られる。

27 バルクベンダー＆レアベンダーの出現場所教えます

エネミー

貴重な合成素材を落とす、バルクベンダーやレアベンダーが出現するミッションと場所を、一挙に公開しよう。以下のマップの♥がバルクベンダーの、♥がレアベンダーの出現場所だ。なお、それぞれの敵が落とすものについてはP.411～412を参照してほしい。

07 ハートを回収せよ



※ノルマを達成したあとにのみ出現する

13 ディザーターを討伐せよ



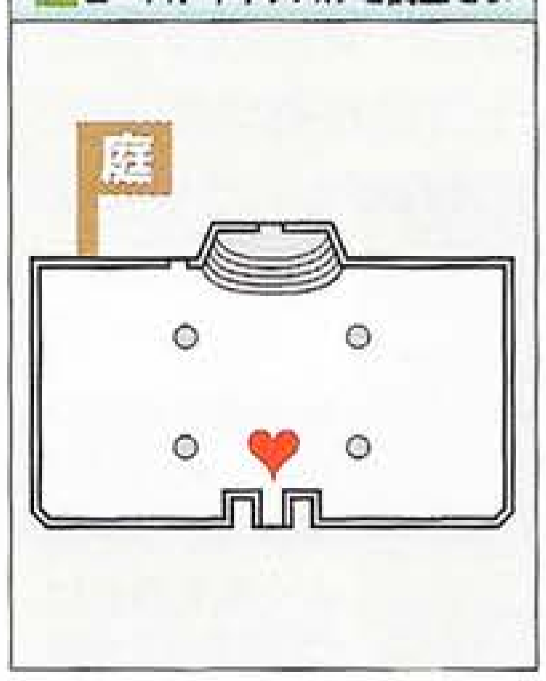
17 テイルバンカーを討伐せよ



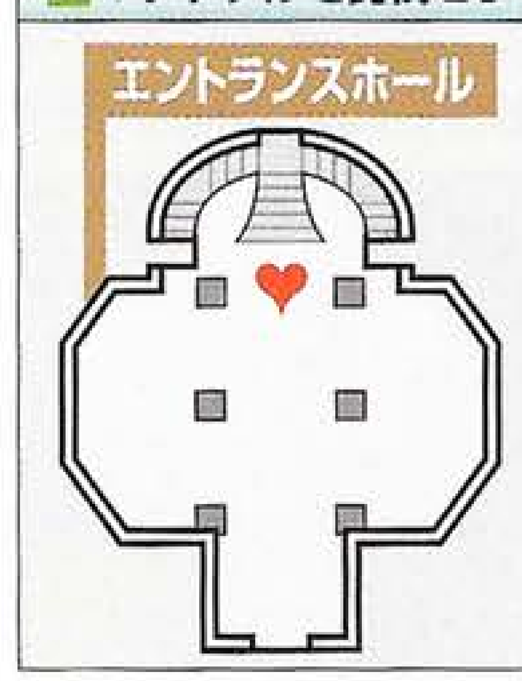
23 シオンを捜索せよ



27 ビーストキャッスルを調査せよ



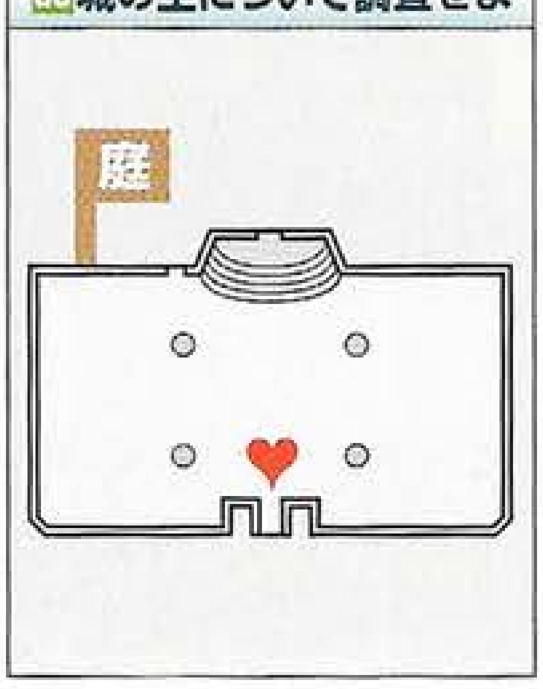
31 マッドブルを討伐せよ



32 謎の大型ハートレスを討伐せよ



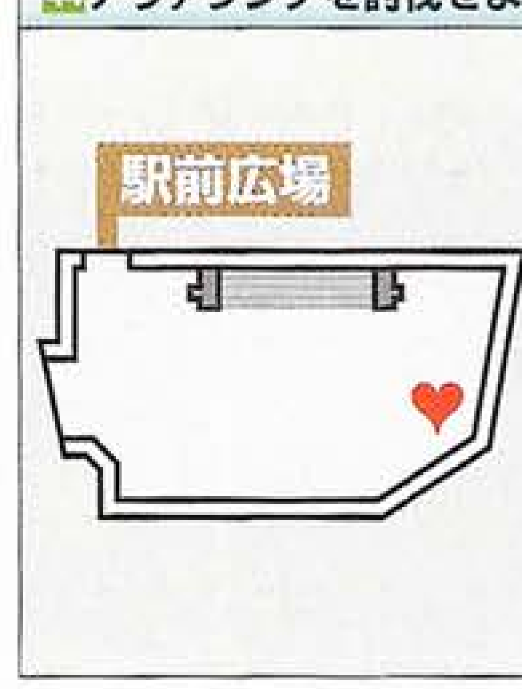
38 城の主について調査せよ



42 ハートを回収せよ



44 アヴァランチを討伐せよ



54 デュアルブレードを討伐せよ



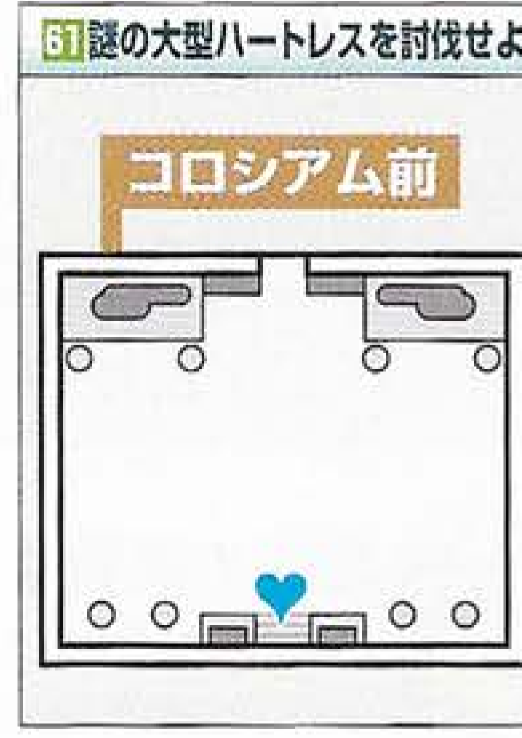
57 コマンダーを討伐せよ



59 光かがやくかけらを収集せよ



61 謎の大型ハートレスを討伐せよ



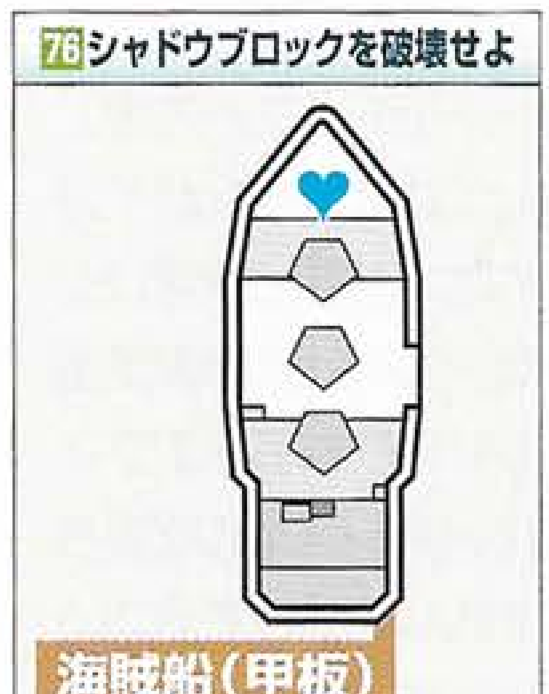
72 ハートを回収せよ



74 偽機関員を捜索せよ



76 シャドウブロックを破壊せよ



81 エメラルドセレナーデを討伐せよ



28 本を失ったバリアマスターの最終手段とは？

エネミー

バリアマスターは、攻撃を受けて気絶すると、持っている本を落とす(→P.417)。この本は、攻撃を当てて動かすことが可能だ。では、相手が気絶したスキに本を遠くへ移動させると、バリアマスターはどんな行動に出るのだろうか？　気絶から立ち直ったバリアマスターは、ゆっくりと本を取りに向かうが、なかなか拾えない場合は、直接拾うのをあきらめて本を手元へワープさせるのだ。



⬅実際に見たいなら、バリアマスターから根気よく本を遠ざけつつ、1～2分間待ってみよう。

29 キーブレードでしかハートを解放できない証拠

バラエティ

ロクサスがエンブレムのハートレスを倒したときは、ピンク色のハートが飛んでいく。しかし、キーブレードの使い手以外が倒したときは、ハートの色がグレーになるのだ。



⬅ロクサス、シオン、リク、王様、ソラなら、ハートがピンクに。

30 連続で挑戦するとおトクな『フィルのトレーニング』

バラエティ

オリンポスコロシアムで挑戦できる『フィルのトレーニング』では、トレーニング終了後もチェインが持続する。つまり、チェインを発生させたままトレーニングを終えると、つぎのトレーニングにチェインを引き継げるのだ。ちなみに、チェインの残り時間はフィルとの会話中は減少しないが、フィルの「もう一度挑戦するか？」の問いに対して「いいえ」と答えて会話を終えると減っていく。

31 手軽にみんなでミッションクラウンをかせぐ方法

バラエティ

ミッションモードで複数のプレイヤーが同点で1位になった場合は、1位のプレイヤー全員がミッションクラウンを入手できる。うまくやれば、みんなで同時にミッションクラウンを獲得することが可能だ。これを実行するのにオススメなのが、ミッション10【バトル耐久訓練で生き残れ】(→P.253)で、1分間攻撃しなければ、簡単に全員が1位になれる。マップの四スミにある青色のミッションプライズは、ダスクに押されて強引に取らされてしまうことがあるため、全員の点数が均等になるようにあらかじめ取っておこう。



⬅「ダメージドロップ」を「オフ」に設定しておくと、より確実だ。

32 ロクサスのリミットブレイクは「光」に関連した名前

バラエティ

ロクサスのリミットブレイクの技名は、通常は『イベントホライズン』、二刀流のときは『マジックアワー』で、それぞれ下の表のような意味を持つ。どちらも「光」に関連しており、『KH』シリーズ作品の主人公の技にふさわしい名前と言えるだろう。ちなみに、ソラやヴィクセンなどは、過去のシリーズ作品で使っていたものと同名の技を、本作ではリミットブレイクとして使う。

ロクサスのリミットブレイク名の意味

技名	意味
イベントホライズン	「事象の地平線」「事象の地平面」と訳される物理用語。天文学などで、光が届く範囲と届かない範囲の境界を指す。
マジックアワー	日没直後、光によって風景がもっとも美しく見える、わずかな時間帯のこと。映画・写真業界で使われる言葉。

33 会話後にこっそりと名前を明かす店主

バラエティ

DAY 26になると、ロビーにショップがオープンする。店主のモーグリは、はじめて会話したときにロクサスの名前を聞いてくるが、自分は「名前に意味はない」と言って名乗らない。セリフが表示されるウインドウにも「モーグリ」としか出ないため、名前を知ることはできないように思える。だが、会話後に上画面をよく見ると、「モグのモーグリショップ」と表示されており、モーグリの名前がおなじみのモグだと判明するのだ。

34 手軽にマニーをかせげるハートポイントの活用術

バラエティ

ショップで売買できるほとんどのパネルは、買うときに必要なハートポイントの量よりも売るときにもらえるマニーの額のほうが少ないが、逆のパターンもある。それが、1枚たったの120Pointで何枚でも買えるうえ、1400マニーという高値で売れるオールキュアだ。これを買って売ることをくり返せば、わずかなハートポイントを元手にして大金をかせぎ出せる。オールキュアを買えるDAY 117以降でマニーが不足してきたら試してみよう。

35 ミッション失敗時のポーズにもキャラクターの個性がある

バラエティ

ミッションモードでミッションに失敗すると、操作キャラクターがこのときにしか見せない特別なポーズをとる。それぞれのキャラクターの個性が表れたミッション失敗ポーズを、まとめてご覧いただこう。なお、ロクサスは二刀流になっているとフードをかぶるが(→P.454)、その場合はミッション失敗時のポーズでもフードをかぶったままだ。





35.8 キャンプメニューに表示されるキャラクターがちょっと小さめ

バラエティ

ストーリーモードでもミッションモードでも、キャンプメニューの上画面には操作キャラクターが表示される。しかしよく見ると、表示スペースなどの関係で、ミッションモードではストーリーモードよりもキャラクターの姿がちょっと小さくなっているのだ。ということで、このシークレットも、通常よりちょっと小さい0.8個ぶんとさせていただく。



シークレットレポートガイド SECRET REPORT GUIDE

358日間の物語のなかで、機関員たちがどのようなことを考えていたのか――それを知る手掛かりとなるのがシークレットレポートだ。すべてのレポートを集め、物語の真相に迫ろう。

シークレットレポートはエンディング後に読める

エンディングを迎えたあとにキャンプメニューでロクサスダイアリーを見ると、シークレットレポートが読める。これはロクサス以外の人物が記した文書で、ロクサスダイアリーがあるのと同じ日付にひとつずつ用意されているのだ。シークレットレポートを読むには、読みたい日にちのロクサスダイアリーにカーソルを合わせてⒶボタンを押せばいい。



←シークレットレポートが追加された日には、Ⓐのマークが表示される。

日にちごとのロクサスダイアリーとシークレットレポートの対応

DAY	ロクサスダイアリー	シークレットレポート		DAY	ロクサスダイアリー	シークレットレポート	
	題名	題名	書き手		題名	題名	書き手
7	日誌1	存在意義	ゼムナス	152	よくわからない…	人間みたいに	アクセル
8	日誌2	ロクサス	アクセル	153~	おいしくない…	新曲キタ！	デミックス
9~	日誌3	想定どおり	サイクス	171	愛ってなんだ？	「No.i」の計画	サイクス
14	日誌4	本当にこいつが？	アクセル	172	シオンが倒れた	言葉の意味	アクセル
15~	日誌5	やってらんないわ	ラクシーヌ	173	シオンの分まで	ギャンブル	ルクソード
22	日誌6	忘却の城	アクセル	174~	貝殻を置きに	しょせん模造品	サイクス
23	日誌7	研究日誌326	ヴィクセン	193	親友	なつかしい夢	シオン
24	日誌8	地上組の動き	ゼクシオン	194~	離れていても	レプリカ	アクセル
25	日誌9	空虚な結末	レクセウス	224	シオンの様子	シオン	アクセル
26	あれから…	アクセルの動き	ゼクシオン	225~	やっぱりおかしい	あたしの秘密	シオン
27	――	計画の鍵	マールーシャ	255	アクセルの様子も	最終段階	ゼムナス
28~	――	裏切り者の始末	アクセル	256	シオンがいなくなった	それぞれの姿	シグバール
50	シオンがくれた貝殻	不思議な気持ち	シオン	257~	避けられてる	カードの結果	ルクソード
51	消滅	想定の修正	サイクス	276	海で…	事実の裏	アクセル
52~	ひとりのアイス	もうひとつの任務	アクセル	277~	見つからない	真の目的	サイクス
71	アクセルが帰ってきた	裏切り者の末路	シグバール	296	忘却の城	隠された真実	シグバール
72	アクセルとアイス	人間らしさ	アクセル	297	あいつは誰だ	リクとの接触	アクセル
73	シオンがいない	どうしよう…	シオン	298	他にあったはず	計画の変更	サイクス
74	3人でアイス	シオンの顔	アクセル	299	ソラって…	嘘の対価	アクセル
75~	親友って…	なんとかしなきゃ	シオン	300	話せなかった	3人の夕陽	シオン
94	キングダムハーツ	計画は順調だが…	サイクス	301~	夢を見た	シオンかロクサスか	アクセル
95	俺の記憶	あたしの記憶	シオン	321	体の調子が	あたしの場所	シオン
96	もう大丈夫	友だち	アクセル	322~	また夢を見た	計画	ゼムナス
97~	あの場所へ	かったるい	デミックス	352	3人で見た夕陽	あたしのやるべきこと	シオン
117	特別なノーバディ	奴とロクサス	シグバール	353	信じられない	存在しない未来	アクセル
118	休暇	変わったのは…	アクセル	354	俺は何者だ	帰るべき場所	シオン
119~	大切なもの	心と感情	ザルディン	355	俺は…	意思	シグバール
149	また忘れた	偽りのくせに…	シオン	356	――	想定外の出来事	サイクス
150	失いたくないもの	シオンの始末	サイクス	357	3人でまた…	親友へ	アクセル
151	俺とシオンの違い	夢を見る…	シオン	358	――	目的	ゼムナス

※それぞれの日のシークレットレポートは、対応する日のすべてのミッションで、「ミッションゲージを満タンにする」「トライアルミッションでトライアルシンボルを1個以上獲得する」の両方を達成すると追加される

シークレットレポート PICK UP解説

シークレットレポートのうち、とくに重要なものを紹介する。『KH』シリーズの物語を読み解くうえでの参考にしてほしい。

DAY 7 存在意義

DAY 7 存在意義

名前は物体に意味を与え、存在意義とする。
新たなる力を確実なものにするため、
我々はレプリカ計画を実行することとした。
動き始めた人形である「No.i」にも
新たな名前が必要だ。
その名が「No.i」の存在意義となるだろう。

解説 レプリカ計画の始動について記したもの。「No.i」はシオンのもとの名で、異端の証「X」を加えて並びかえると「Xion」となる。

DAY 23 研究日誌326

DAY 23 研究日誌326

計画はほぼ順調だ。
もっとも優秀なレプリカである「No.i」に
関しては順調すぎるほどだ。
ナンバーを得ることができなかった
もう1体の素体は忘却の城に連れていき、
さらなる研究の糧にする予定だ。
少なくともこれらのレプリカについては、
特別なノーバディと言ってもいいのではないか?

解説 シオンを作り出したヴィクセンの手記。「もう1体の素体」とは、『KHCOM』でソラたちの前に立ちはだかった、リク=レプリカのこと。

DAY 24 地上組の動き

DAY 24 地上組の動き

勇者が城に到着した。
マールーシャの誘導はうまくいったようだ。
いくつかの計画が同時に進行しているようだが、
それぞれの計画の内容をすべて知らされている
わけではない。機関の計画のように見せかけて
そこに個人の意図が含まれている計画があるようだ。

特にマールーシャの動きには注意が必要だ。

解説 『KHCOM』でソラが忘却の城に到着したときのもの。マールーシャ、アクセル、ゼクシオンの、三者三様の思惑が見え隠れする。

DAY 27 計画の鍵

DAY 27 計画の鍵

ソラはじき私の手中におさまる。
ナミネによって記憶を書きかえられたソラは
もはや我々の人形にすぎない。
キーブレードの勇者を手に入れれば
レプリカ計画を掌握したのも同義。
機関を乗っ取ることなど容易い。

解説 『KHCOM』とリンクした内容。マールーシャがナミネの力でソラをあやつろうとしたのは、レプリカ計画への対抗の意味もあったようだ。

DAY 74 シオンの顔

DAY 74 シオンの顔

正直なところ、ずっとフードをかぶったままで
顔を見せないシオンに、ロクサスがどうして
そんなに入れ込むのかよくわかっていなかった。
確かにふたりとも新入りで共通点も多いが、
顔を隠したままの相手だ。
だが、今日シオンの顔を初めて見た。
突然シオンがフードをとった。
その顔は、ナミネに似ていた。

解説 アクセルがはじめてシオンの顔を見た日の記述。この日から、ロクサスの影響で、アクセルにもシオンが黒髪の少女に見えるようになる。

DAY 151 夢を見る…

DAY 151 夢を見る…

本当はまだロクサスに会いたくなかった。
ロクサスと自分を比べちゃうから。
同じキーブレード使いなのに、
ロクサスとあたしは違いすぎる。
ロクサスは夢を見ないのかな…。
あたしは最近夢ばっかり見てる。
今朝の夢は海でおぼれる夢だった。

解説 シオンがロクサスを通じてソラの記憶を吸収している様子がわかる。「海でおぼれる夢」とは、『KH I』のオープニングの一場面。

DAY 194~ レプリカ

DAY 194~ レプリカ 1/2

まさかレプリカという言葉を
再び耳にすることになるとは思わなかった。
レプリカの1体にあたるリク=レプリカは
稼働した時からすでに自我を持ち
ナミネに偽の記憶を植えつけられた事で、
オリジナルのリクに近づいた。
忘却の城のやつらが消滅した今
レプリカが自我を持つことを知る者は、
機関の中で俺しかいないはずだ。

DAY 194~ レプリカ 2/2

その俺が今まで気がつかなかったということは、
シオンがとても優秀なレプリカだということだ。
だがしかし、それでも疑問は残る。
シオンはいったい誰のレプリカなのか。
そして、なぜキーブレードが使えるのか?

解説 忘却の城に残っていた資料から、シオンの正体を知ったアクセルが記したもの。『KHCOM』でリク=レプリカが自我を得た事実をアクセルが機関に隠しているという、DAY 354の円卓会議でのアクセルの様子の伏線となる内容だ。

DAY 256 それぞれの姿

DAY 256 それぞれの姿

シオンが機関から抜け出すとは面白い。
我々にコントロールできなくなりつつ
あるとしたら、それはシオンがより勇者に
近づいているということだ。
サイクスにはシオンに"見えて"いない。
他のメンバーにシオンがどのように見えて
いるのか興味深い。俺には奴に見えるが、
おそらくゼムナスにはまた
違った姿に見えているんだろう。

解説 シオンは見る者によって異なる姿に映るという事実が書かれており、ゼムナスやシグバールにはほかの誰かに見えていることがわかる。

DAY 321 あたしの場所

DAY 321 あたしの場所 1/2

いつもアクセルはあたしのことを助けてくれる。
だからまた助けてくれるような気がしてた。
アクセルはいつからあたしのことを
知ってたんだろう?
忘却の城で会ったときには、
もうあたしのことを知っていたのかもしれない。
アクセルはあたしに自分で考えろって
言ってくれた。それがすごくうれしい。
でもこれから、あたしの力はどんどん強くなって

DAY 321 あたしの場所 2/2

そして、ロクサスの力はきっと弱くなっていく。
あたしはきっと、もう存在してはならないんだ。
ノーバディが存在してはならない者なんて
誰が言ったの?
本当に存在してはならないのは、きっとあたし。
でもね、最後にほんのすこしでも
ロクサスとアクセルの役にたちたい。
今日見た男の子はたぶん、
あたしの記憶の中にいるソラだ。

解説 ロクサスの不調を目の当たりにしたシオンが、自分という存在について改めて考えたもの。アグラバーでのミッション中にソラが鍵穴を閉じる姿を見たことや、帰還後にアクセルに相談したのを踏まえた内容となっている。

DAY 356 想定外の出来事

DAY 356 想定外の出来事

ロクサスとシオンのふたりとも機関を抜けるなど
我々の計画にはなかったことだ。
なぜこんなことになってしまったのか。
俺を打ち倒すほどに
ロクサスが強くなっているとはな。
リア、おまえは結局どうしたかったんだ?
俺たちがふたりで機関に入って、決めた計画…
いや、それももう単なる絵空事か。
すべて変わってしまったな。おまえも、俺も…

解説 かつてアクセルとサイクスが親しい間柄だったことを示すレポートのひとつ。ふたりが一緒に機関に入ったことが明記されている。

INDEX

『キングダム ハーツ 358/2 Days』シナリオ豆知識

PART I シリーズ作品とのリンク ピックアップ

今作には、これまでの『KH』シリーズ作品と重なるセリフなどがいくつも登場する。どの場面のものか思い出せるよう、その一部を解説しよう。

◆ボスの名前は記憶すべし

ロクサスの教育係となったアクセルは、自分たちのボスであるゼムナスの名前をロクサスに言わせる。『KH II』のアクセルは、ロクサスの記憶がもどったかどうかを確認するために同じセリフを口にした。





◆彼を起こすのは彼女

DAY 50でロクサスが目覚める直前に夢で聞く少女の声は、『KH I』の冒頭でソラを起こすカイリのもの。この場面前後にシオンがロクサスを気づかうのを見るに、カイリとシオンの関係を暗示している?





◆海へ行く約束

DAY 224でアクセルがロクサスとシオンに「3人で海に行こう」と提案したり、同日のシークレットレポートで「スイカに焼きそば」を話題にしているところは、『KH II』でのハイネたちのセリフを思わせる。





◆「もう終わりか?」

DAY 297に忘却の城で気を失ったロクサスは、「もう終わりか、だらしないな」という声で目覚める。これは『KH I』のリクのセリフ。DAY 358でのリクも、ロクサスの正体を探る目的で同じセリフを口にする。





◆キーブレードを失う悲しみ

DAY 321にてロクサスは、『KH I』でキーブレードの勇者としての役目をリクに奪われたさいのソラの記憶を夢に見て涙ぐむ。このあとロクサスは、キーブレード使いの役目をシオンに取られていくことに。







PART II ロクサスたちとソラたちの 365 Days

ロクサスたちⅩⅢ機関が行動する一方、ソラやリク、ナミネたちも独自に動いている。この1年、それぞれが何をしてきたかを表にまとめてみた。

DAY	ロクサスたちの動き	ソラたちの動き
1	● トワイライトタウンで生まれたソラのノーバディがロクサスと命名され、機関に加入	● ナミネが忘却の城に誕生し、ⅩⅢ機関にとらわれる ● ハートレス化したソラがもとの姿を取りもどす
6	● 闇の海岸でロクサスが、ゼムナスから「彼」=「ソラ」に会ってきたと聞かされる	● ホロウバスティオンでソラが謎の男(ゼムナス)と戦う
7	● 機関の「14番目」としてシオンが加入	
16	● 忘却の城でソラを利用する計画が固まる	● このころソラが闇の探求者アンセムを倒して世界を救い、王様とリクが闇の世界に残される
22	● マールーシャたちが忘却の城へ	
23	● アクセルやヴィクセンが忘却の城へ	
24		● ソラが忘却の城に到着
25	● ロクサスがシオンの顔をはじめて見る ● シオンがキーブレードを使えるようになる	● このころリクが忘却の城に到着
26	● ロクサスが寝こむ	● ソラの記憶の改変が進む
49	● ロクサスが、ソラがポッドに入る夢を見る	● ソラがマールーシャを倒し、ポッドに入って眠りにつく
50	● ロクサスが目覚める	
51	● 忘却の城のメンバー全滅の報が機関に届く	
52		● リク&王様、ディズ&ナミネが、忘却の城に残ったアクセルの前から姿を消す
71	● アクセルが忘却の城から帰還	
74	● キーブレードが使えなくなったシオンを、ロクサスとアクセルがトワイライトタウンで発見	
95		● このころディズとナミネがトワイライトタウンへ移動
96	● シオンがキーブレードを再度使えるようになる	
149	● シオンがリクと交戦して敗北	● リクがシオンと戦って勝利。彼女の顔を見て驚く
171	● シオンがハートレスに敗れて寝こむ	
193	● 寝ているなかでソラの記憶とつながりはじめたシオンが目覚め、任務を再開	
224		● ナミネが、ソラの記憶がうまく回復しない原因を「ソラのノーバディの記憶が"彼女"とつながりはじめているせい」だと分析
225	● シオンが機関のメインコンピューターにアクセスする	
255	● 忘却の城に潜入したシオンが、同地で任務中のアクセルと遭遇。その後、自分の正体を知り機関を脱走する	● このころリクがナミネから、ソラのノーバディと"彼女"を消さねばソラが目覚めないことを聞かされる
276	● シオンがデスティニーアイランドで記憶を混乱させて昏倒。リクに助けられ、ソラの現状を聞かされる	● リクがシオンを助け、ソラのことを説明。以後しばらく彼女と行動をともにする
297	● 偽機関員とシオンの捜索のために、ロクサスとアクセルが忘却の城へ。ロクサスが倒れる ● トワイライトタウンに移動してきたロクサスとアクセルが、シオンと偽機関員(リク)が一緒にいるのを目撃	● トワイライトタウンで、リクがシオンとともにロクサスたちの前に現れる
298	● サイクスがアクセルに、シオンの捕捉を命令 ● トワイライトタウンでアクセルとロクサスがシオンを発見。アクセルがシオンを連れもどす	
300		● ソラの記憶回復がほぼ停止
321	● ロクサスが力をシオンに吸収され、絶不調におちいる	
352	● サイクスがシオンとロクサスを同士討ちさせようとするが、アクセルの横やりで失敗	● ソラの記憶回復が完全に停止。ディズが強行策に出るようリクにうながす
353	● シオンがシグバールを倒して脱走。アクセルはこれを見逃す	● リクがシオンと再会。ある決意をしたシオンをナミネのもとへ行かせ、シオンに別れを告げられる
354	● シオンの正体とレプリカ計画について、機関のメンバー全員が知らされる	● リクが王様と再会。ソラの記憶をもとにもどすため戦いに向かうと告げ、ソラのことを頼んで姿を消す
355	● ロクサスが機関を離脱	
356	● アクセルがシオンを連れもどす	● ナミネがシオンと会い、何をすべきか説明する
357	● シオンがロクサスと戦い、予定どおり敗北。"キングダムハーツ"の解放を頼んで消滅する	
358	● 二刀流になったロクサスがリクと交戦。闇の力を解放したリクに敗れ、ディズたちのもとへ連行される	● リクがロクサスと交戦。一度は敗れるも、闇の力を解放して最終的に勝利する
359	● データ上のトワイライトタウンで、ロクサスが架空の夏休みを過ごしはじめる	
364	● ロクサスの夏休みがあと1日を残して"終わる"	
365		● ソラが目覚める

『キングダム ハーツ 358/2 Days』

イラストギャラリー

『KH Days』用として新しく描かれたイラストや設定画などを一堂に集めてみた。なかなか見ることのできない素材の数々に触れ、本作の魅力をさらに感じてほしい。

オフィシャルイラスト
OFFICIAL ILLUSTRATION

ディレクター・野村哲也氏の手により生み出されたイメージイラスト2点を、ご本人からのコメントつきで紹介する。



境界

野村哲也氏のコメント

キービジュアルとして描きはじめたんですが、このロクサスの立ち姿が気に入って、そのままパッケージにも使えるように仕上げました。画面上のキャラクターがそれぞれ別の場所にいつつも、明確に線わけされていないようにバランスをとるのが難しかったのですが、右手前から左奥へと三角状に流れを作ることで、安定したかと思います。それぞれのキャラクターに、本編で印象深い背景があるにもかかわらず、ロクサスの足元は白く、背景のない場所に立っているのが、キャッチコピーとして考えた「もう思い出せない大事なこと」を暗示するイメージです。



追憶

野村哲也氏のコメント

エンディング用に考えた結果、この絵が頭に浮かびました。なので、2画面分割を想定した構成になっています。ゲーム中では、レイアウト方法を何パターンか考えたすえ、絵の全容が見えない、リサイズしたものを使用したのですが、アルティマニアの表紙としてオリジナルを使用する機会があって良かったです。ロクサスが機関のトレードマークでもある黒コートを脱ぐことで、帰らぬ日々が消えていくことを、ロクサスのイメージでもある市松模様で表現しています。そのシルエットが羽根に見えるのは、自由を意味しています。

エネミー設定画

ENEMY SETTING IMAGE

『KH』シリーズに初登場となるハートレスたちの設定イラスト。それぞれのカラーバリエーションもご覧いただこう。

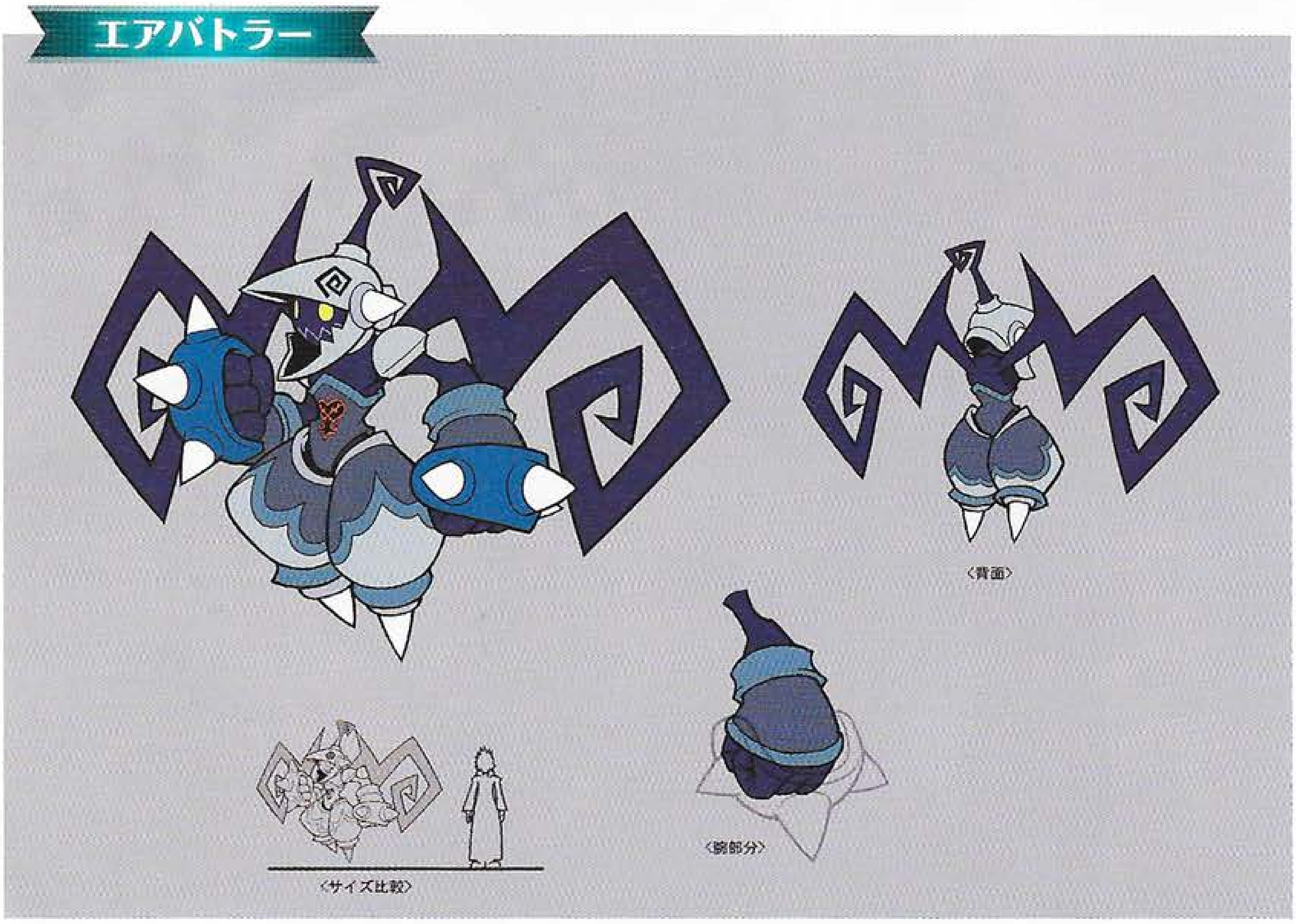


シンバルモンキー



トリックモンキー

エアバトラー





フライングアーツ



エアリアルマスター



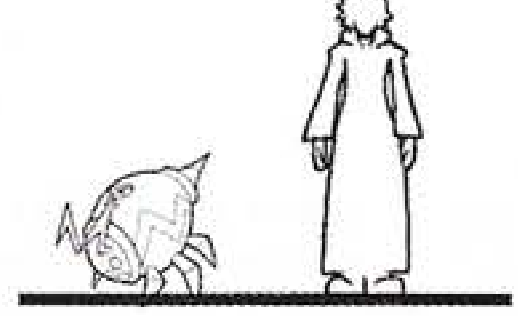
スカイグラップラー

『DAYS NMステージ ハートレス』

・NMステージボス戦で、ボスの触手に食べられてしまうザコハートレスです。
なるべく処理が軽くなるように、骨一本での制御を想定しています。



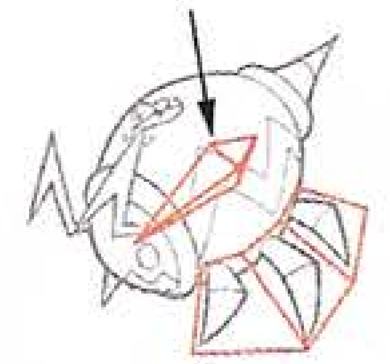
〈サイズ比較〉





・ボスの触手に噛みつかれます。

骨一本で本体ごとカサカサ動くようなイメージです。



脚部分、板ポリのテクスチャアニメでシャカシャカ動かすとか。
見た目的に無理が無ければですが…。

クリープワーム

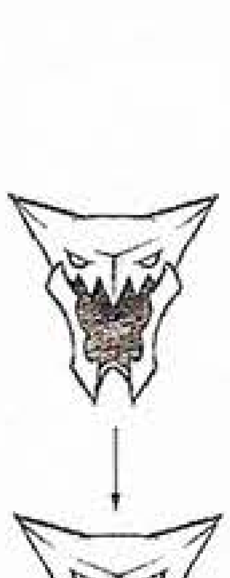
『days ボス敵 ワイバーン』



＜ノーマルタイプ＞



＜バリエーションA＞



・顎部分、ヘビの口みたいにガバッと開きます。



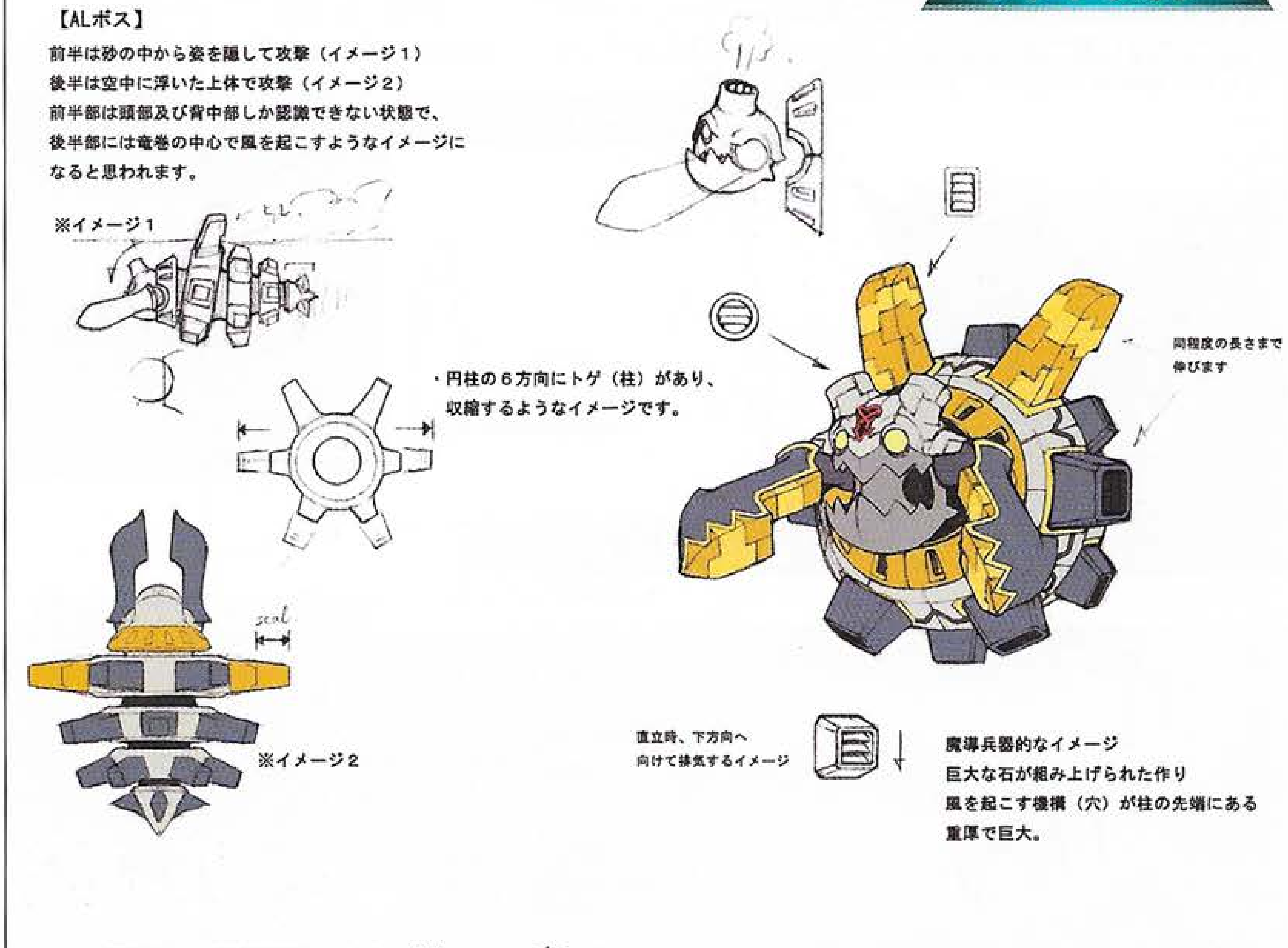
・胸部分にハートレスマーク。

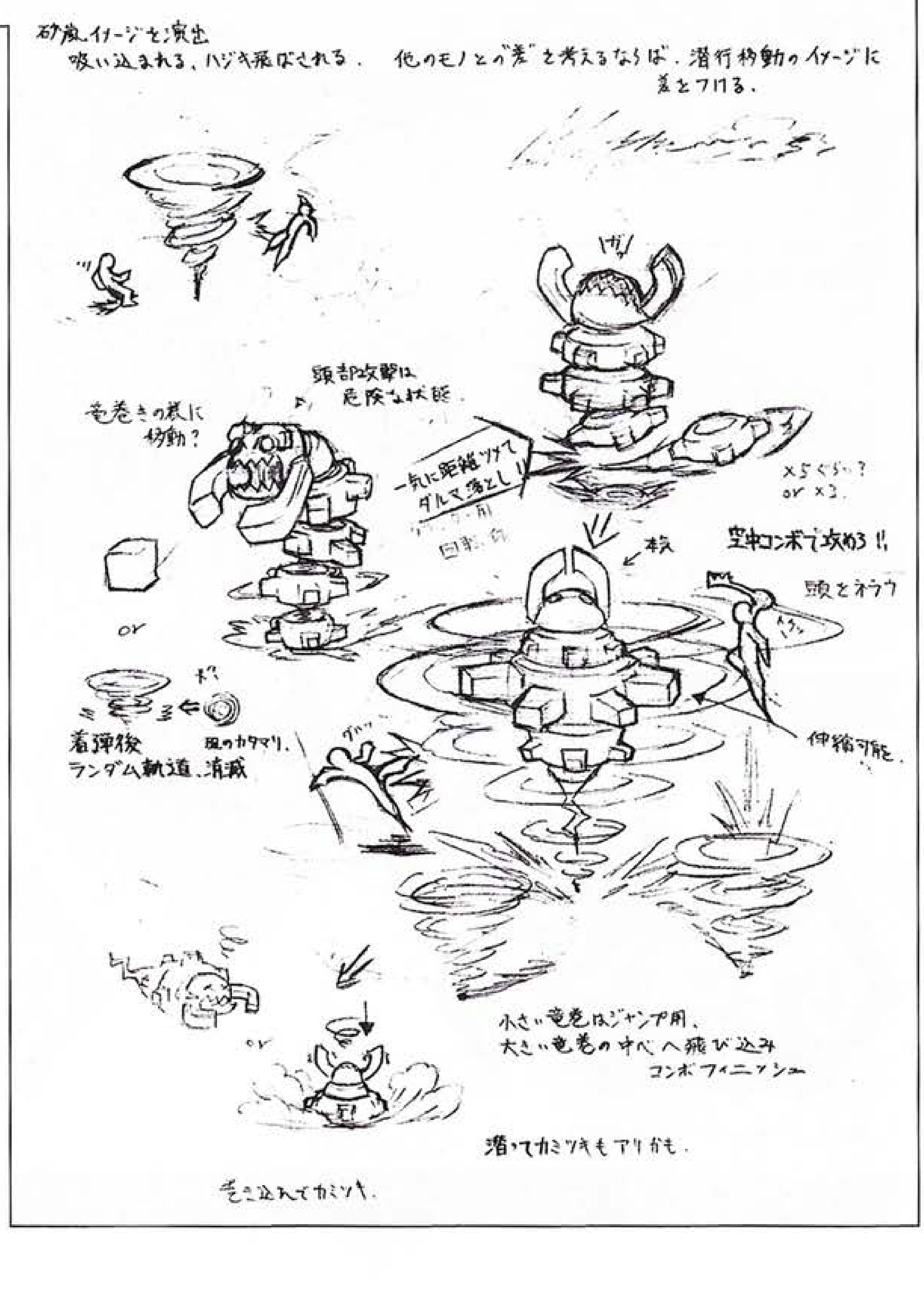


＜バリエーションB＞

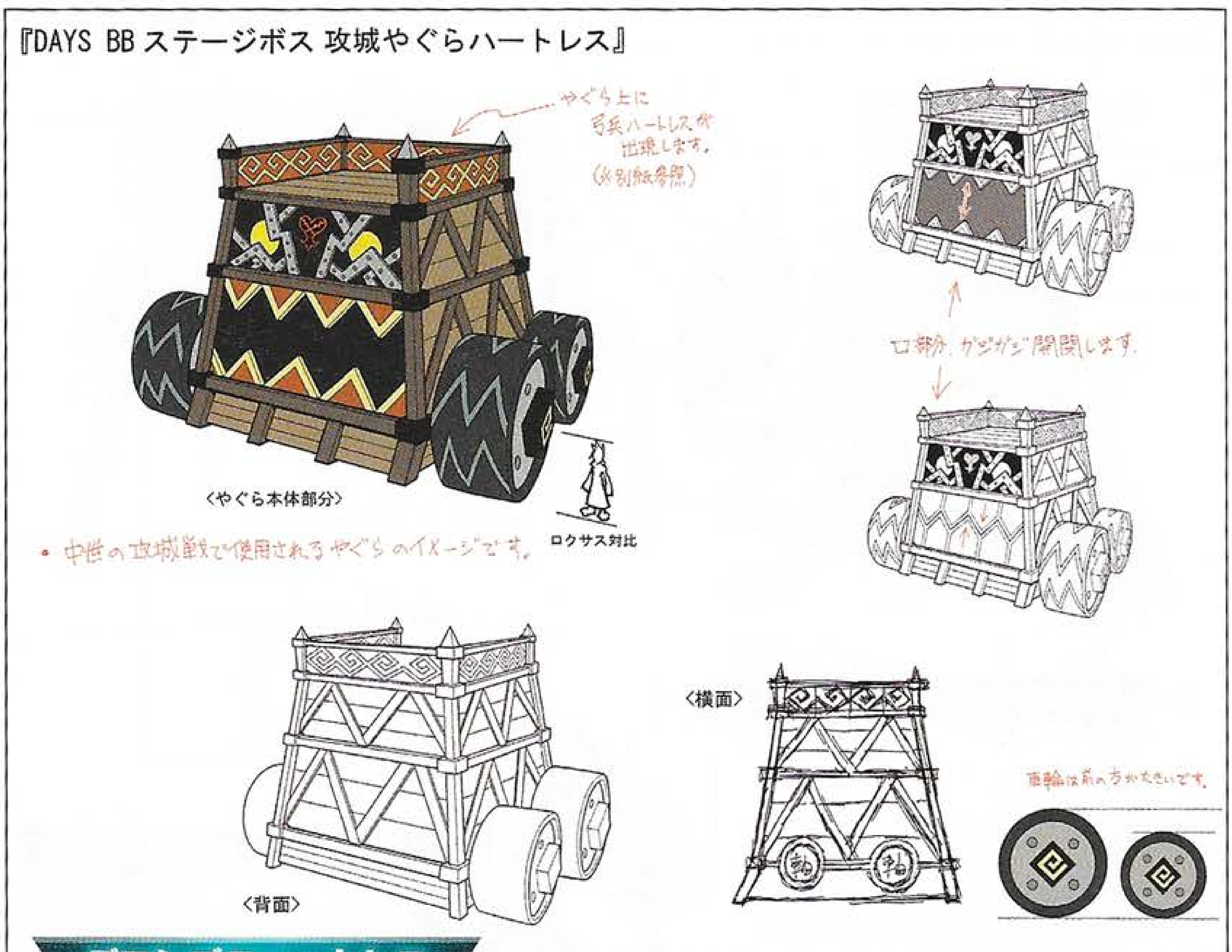
テイルバンカー、アヴァランチ、テイルミラージュなど

アントリオン



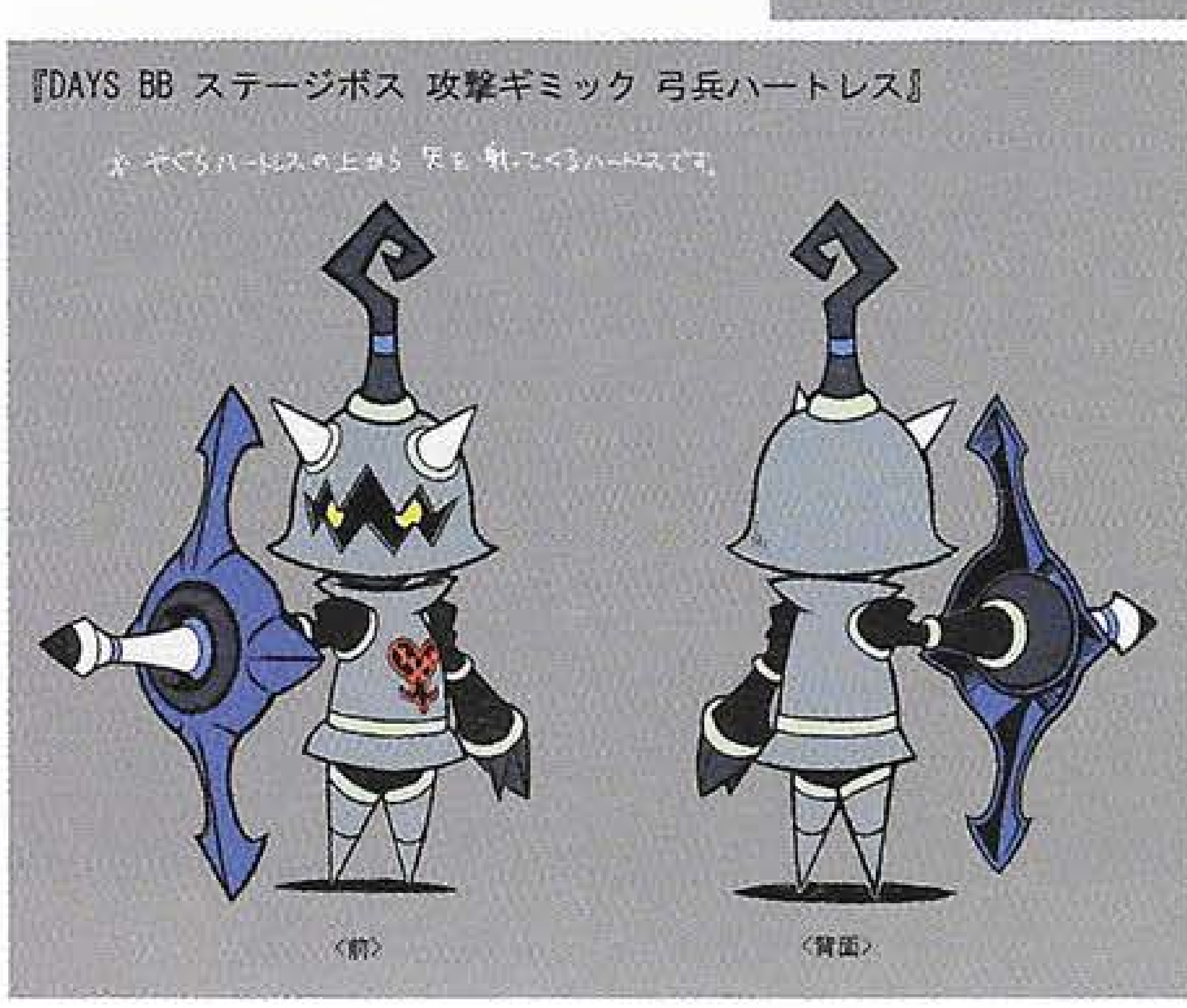


➡最終的な仕様とは異なる内容が書かれた初期段階の企画書。だるま落としの要領で本体を短くしたあと、小さな竜巻で飛び上がって頭を攻撃するというアイデアだったようだ。



デモンズフォートレス





⬅本体の上に乗っている小さなハートレスのデザイン。攻城戦で使われるやぐらが題材となっているだけあって、高いところから矢で攻撃してくる。



バニッシュリザード



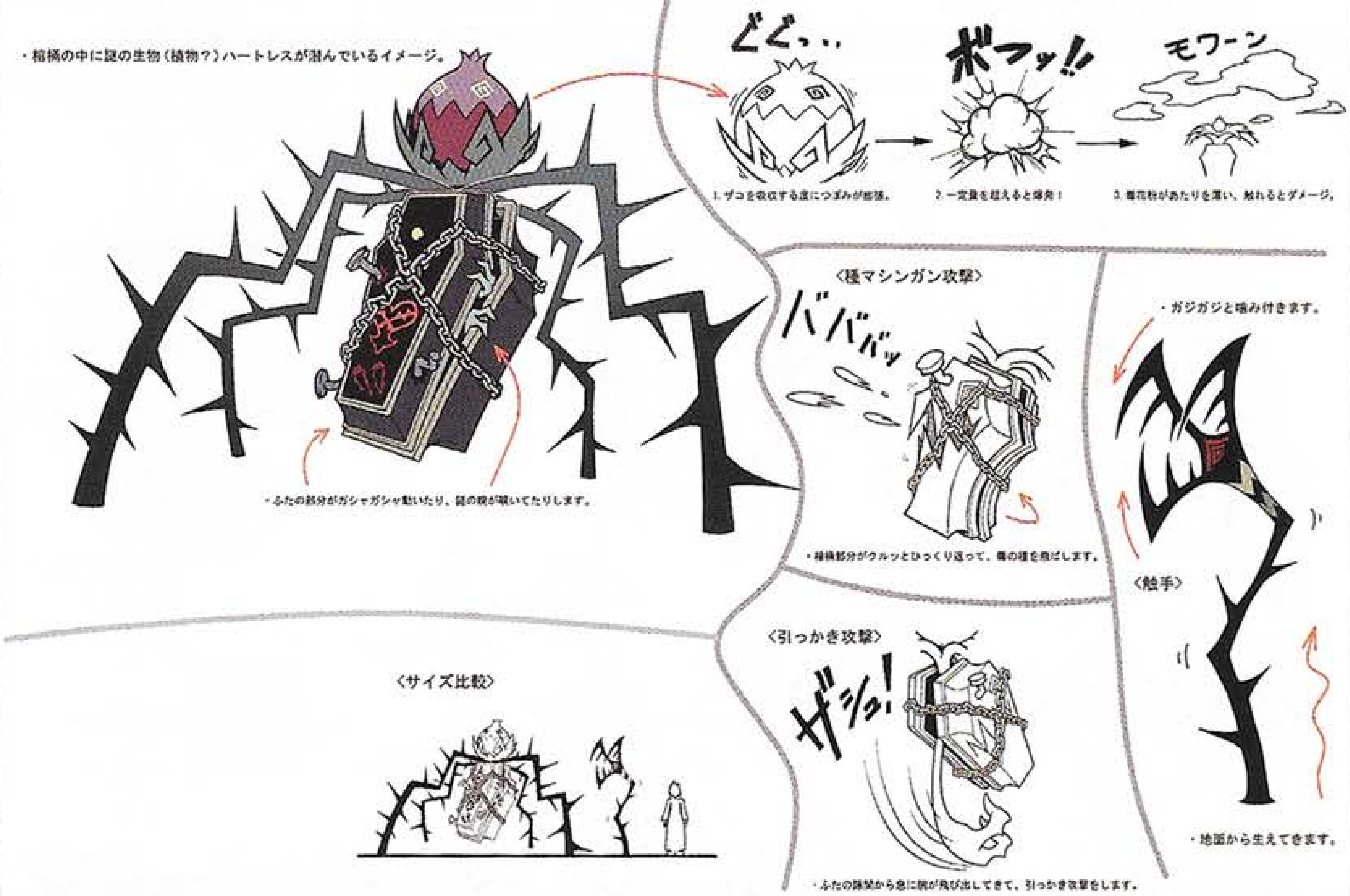
ビハインドリザード

⬇クチバシには宝箱、翼には宝刀があしらわれた大型ハートレス。翼で攻撃するときには、あばら骨がツメの役割を果たす仕組みになっている。



スカイルーラー

『DAYS NMステージボス　ハートレスイーター』



パラサイトグレイプ

オブジェクト設定画
OBJECT SETTING IMAGE

マップ上の設置物のデザイン画。風船とカカシはハロウィンタウンに、フラワーランプはワンダーランドに登場する。

『DAYS NMステージ用 カカシOBJ』

※NMステージのイベントに出てくる、ジャックが作ったカカシです。
ロクサスとNMステージボスハートレスの黒い触手がモチーフです。



カカシ

『DAYS NMステージ用　風船OBJ』

※ジャックがハロウィンタウンに設置する風船です。
プレーヤーが叩くと、ハートレスが出現したりなどのマップギミック用のOBJになります。



風船

『DAYS アリスワールド ミッション用OBJ ランプ』

〈壁面設置タイプ〉



〈スタンドタイプ〉



※このランプはテーブルに置くのを想定しているので、床に直置きは絶対にNGです！

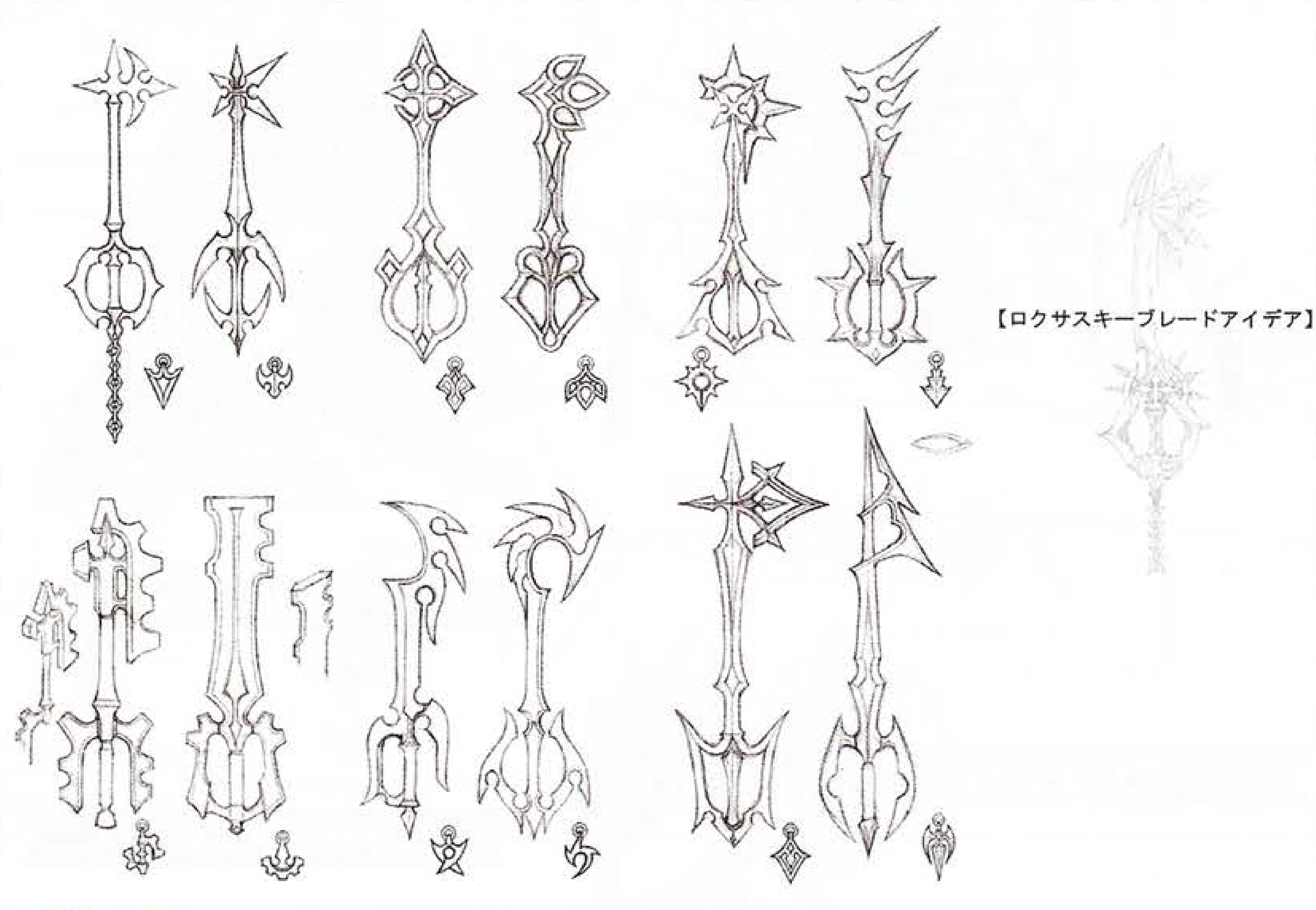
フラワーランプ

⬆スズランをモチーフにした、かわいらしいランプ。どちらも一部のミッションにおいて、不思議な部屋のテーブルや壁に設置される。

武器設定画

WEAPON SETTING IMAGE

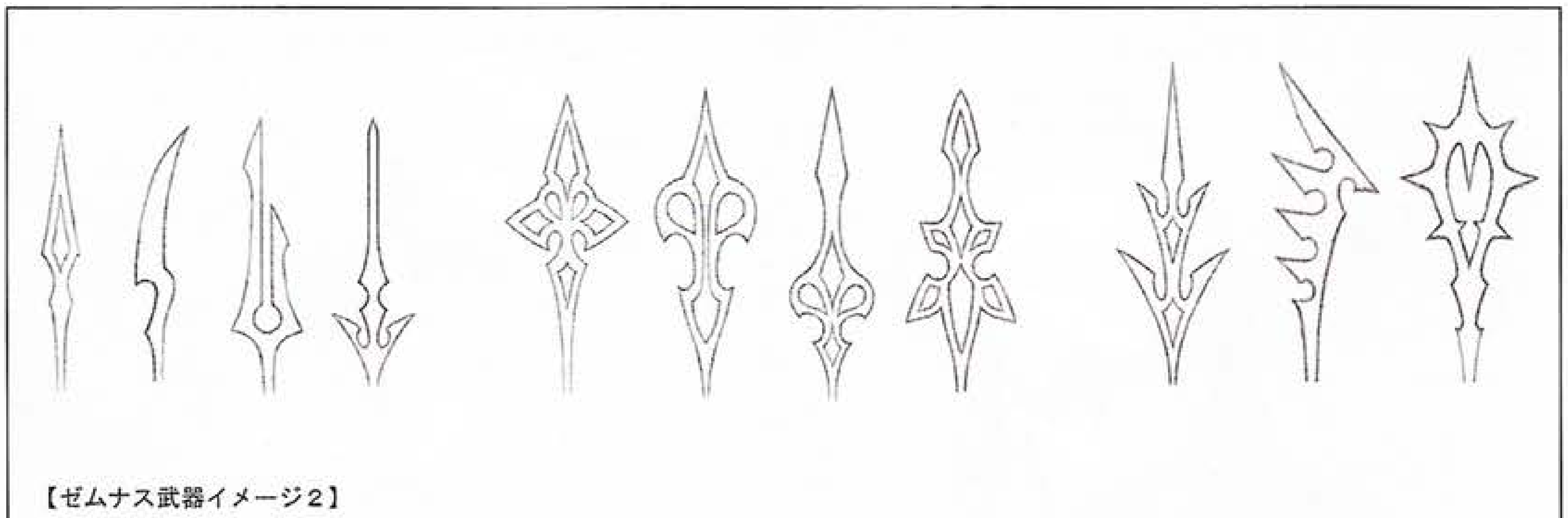
XIII機関のメンバーが使う武器のデザインイラスト。特殊なパネルをセットしたときの武器は最後にまとめてある。



【ロクサスキーブレードアイデア】

ロクサス用武器

・キーブレード

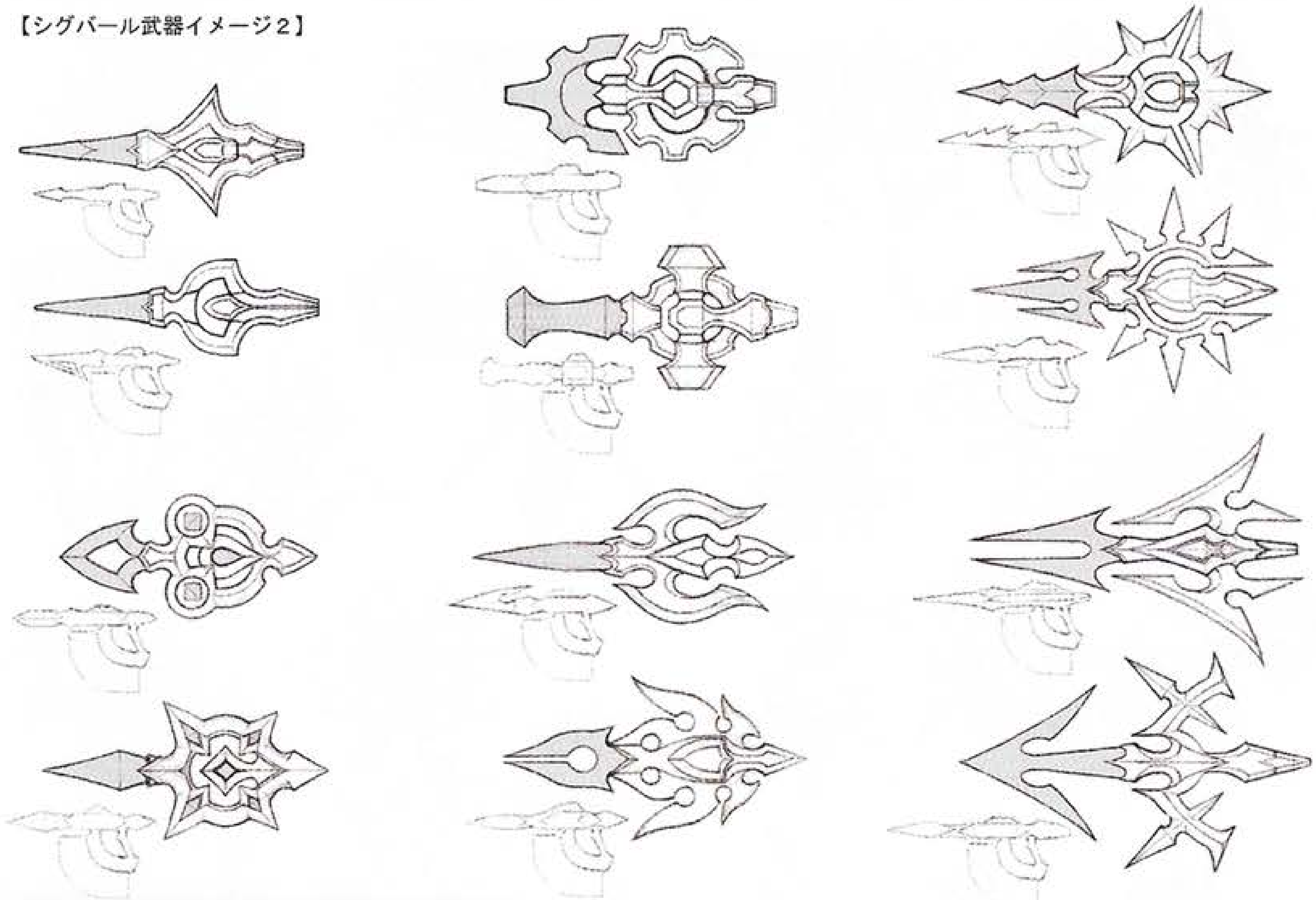


【ゼムナス武器イメージ2】

ゼムナス用武器

・エアリアルブレード

【シグバール武器イメージ2】



シグバール用武器

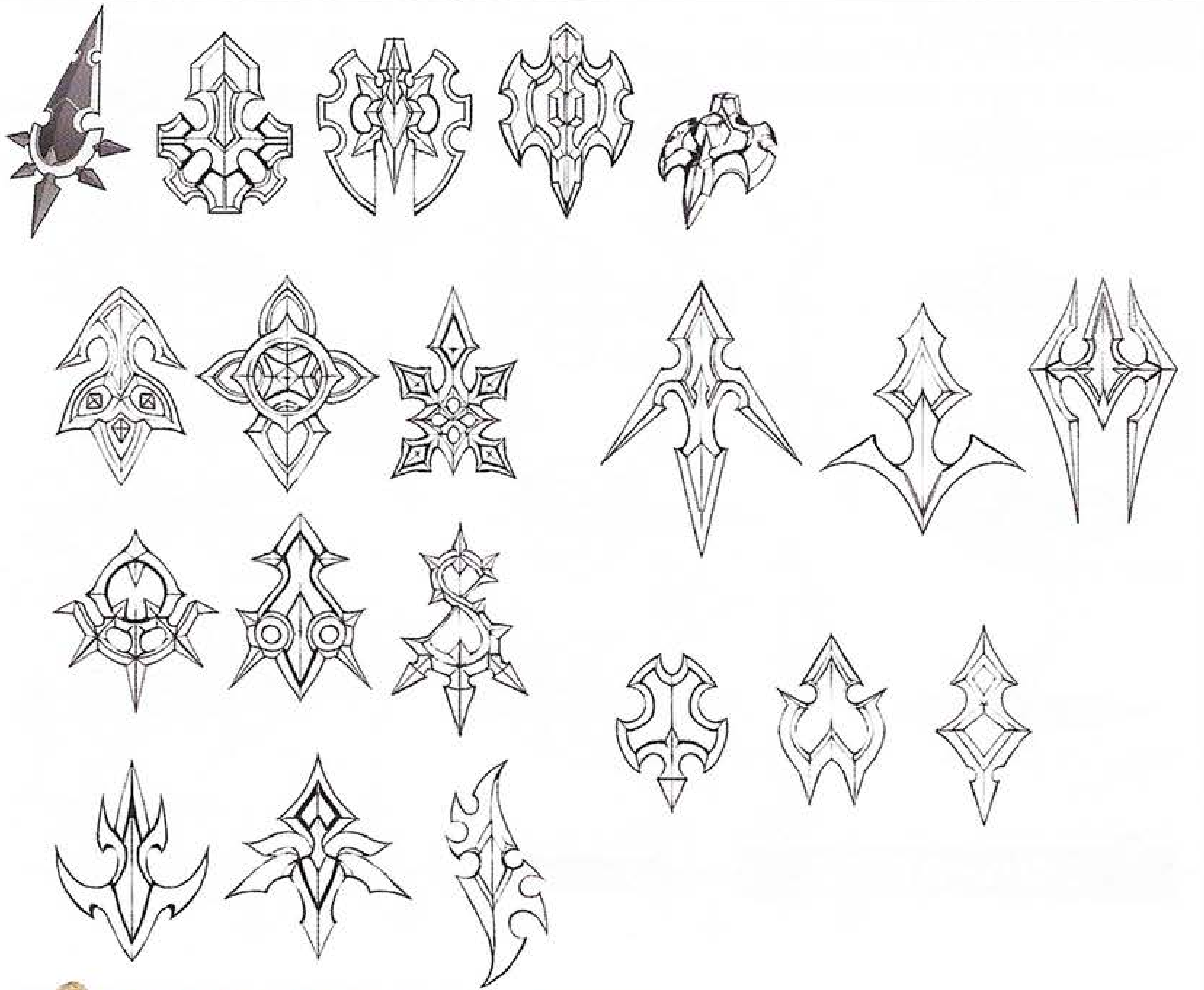
・ガンアロー

ザルディン武器



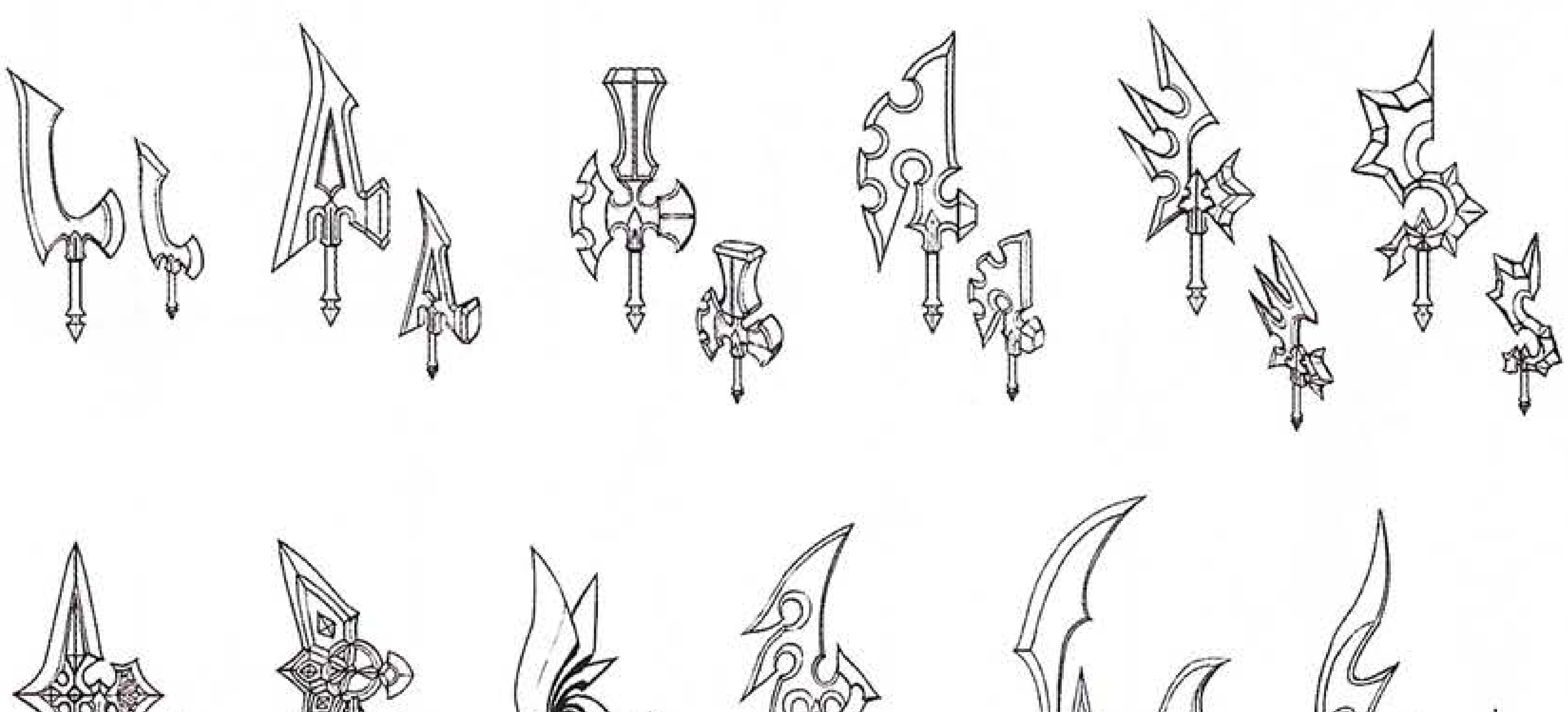
ザルディン用武器

・ランス

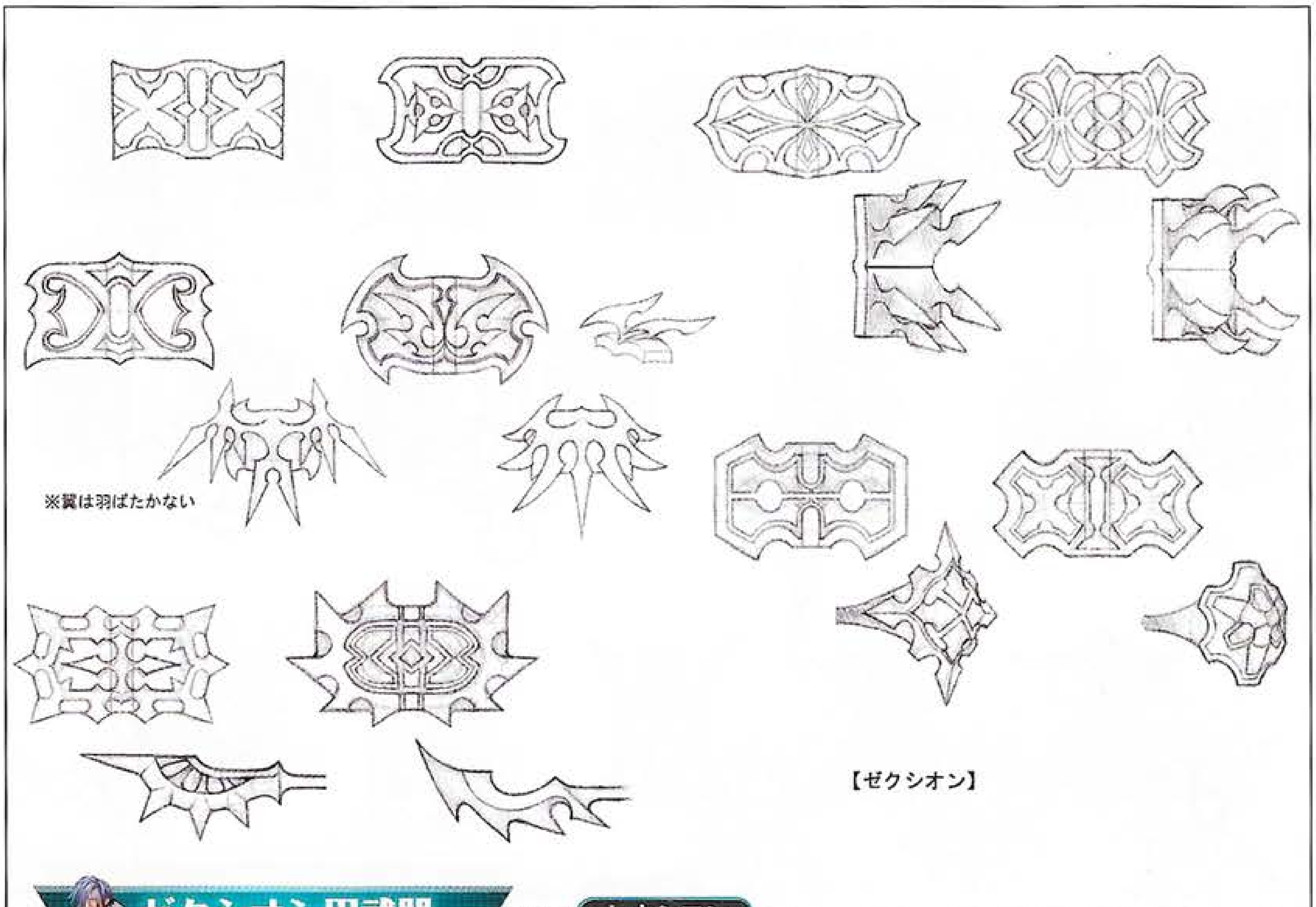


ヴィクセン用武器 • シールド

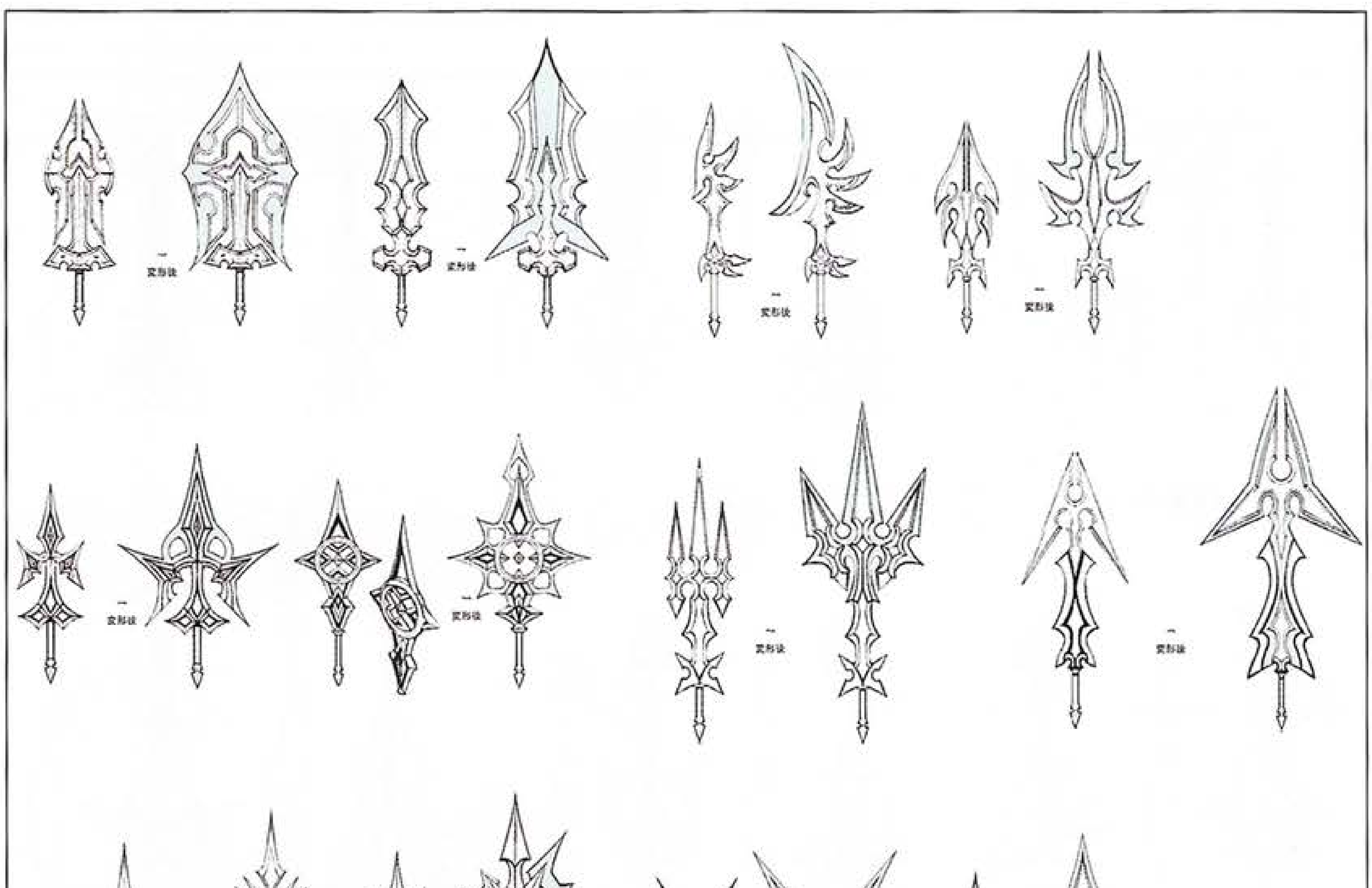
レクセウス武器



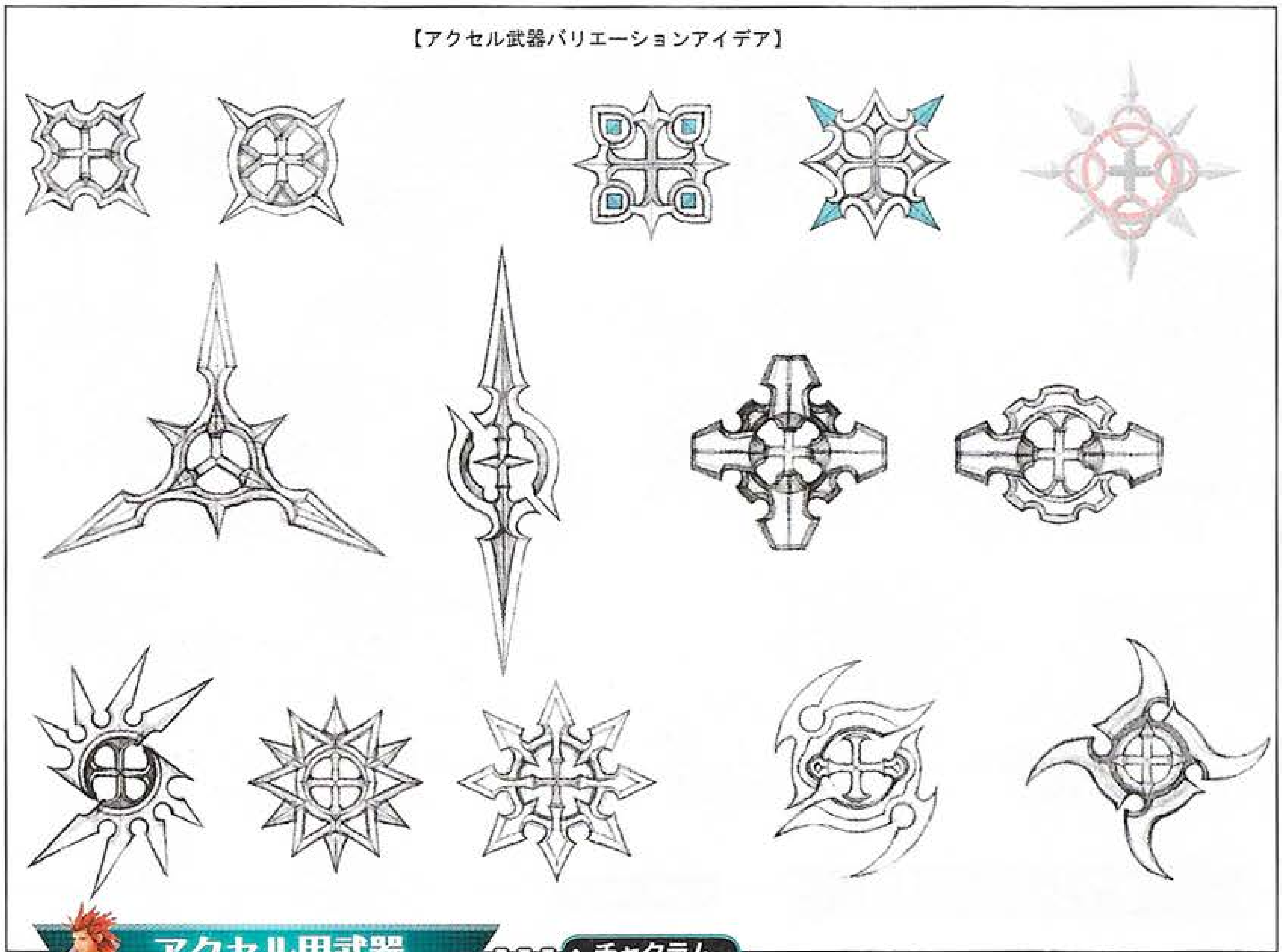
レクセウス用武器 • アックスソード



ゼクシオン用武器 ・レキシコン



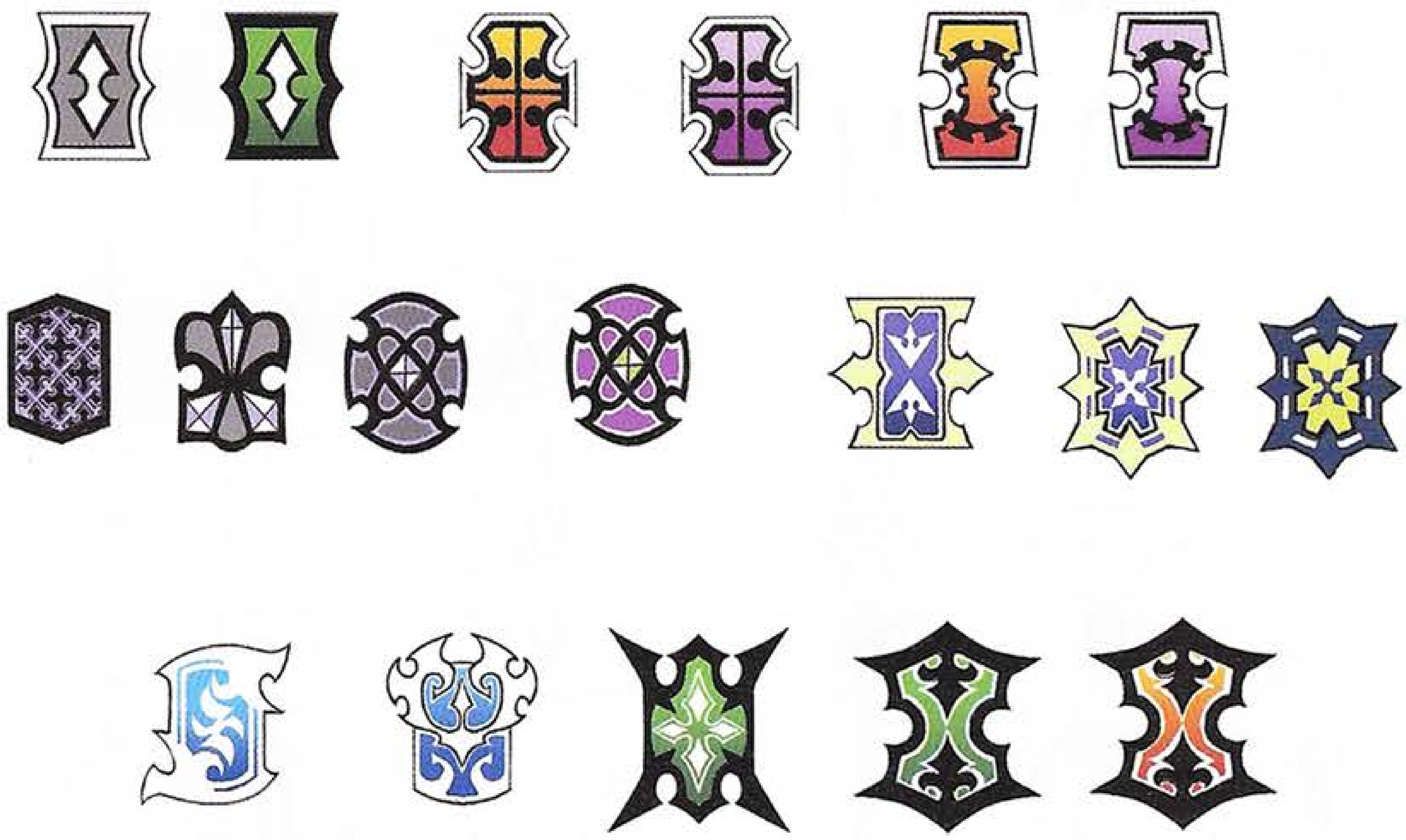
サイクス用武器 ・クレイモア



アクセル用武器 ・チャクラム

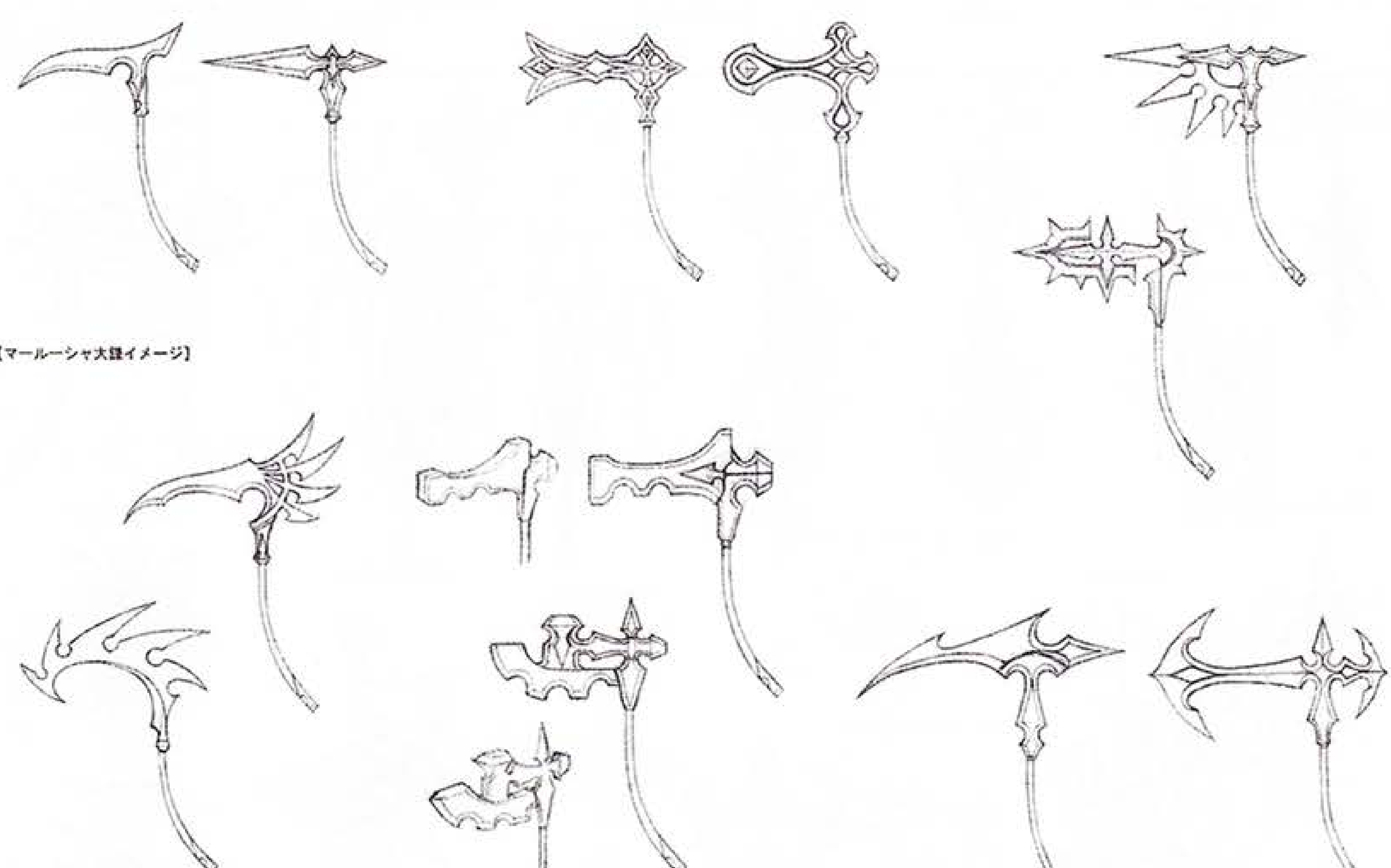


デミックス用武器 ・シタール



ルクソード用武器 ・カード

【マールーシャ大鎌イメージ】

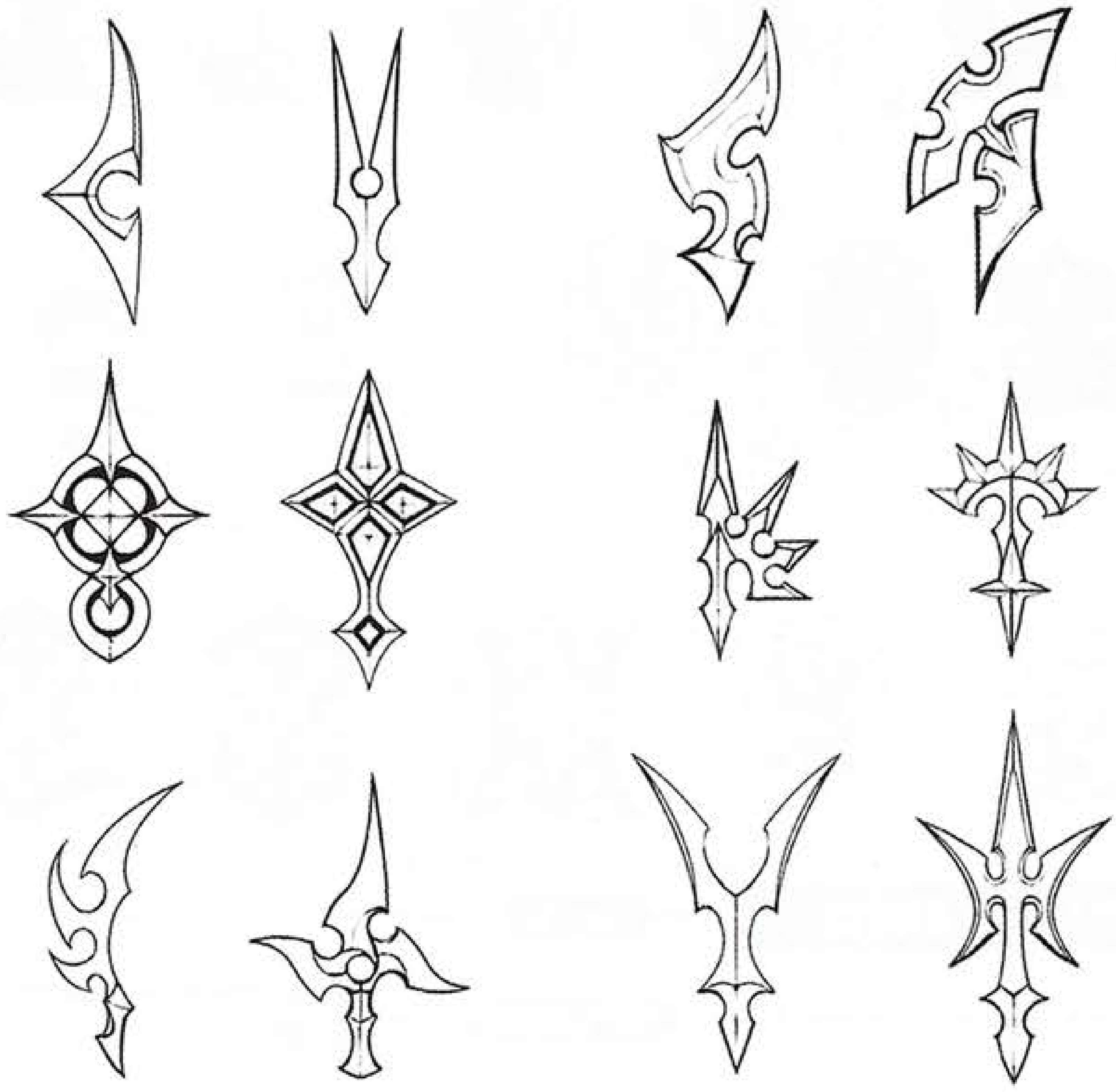


マールーシャ用武器 ・サイズ

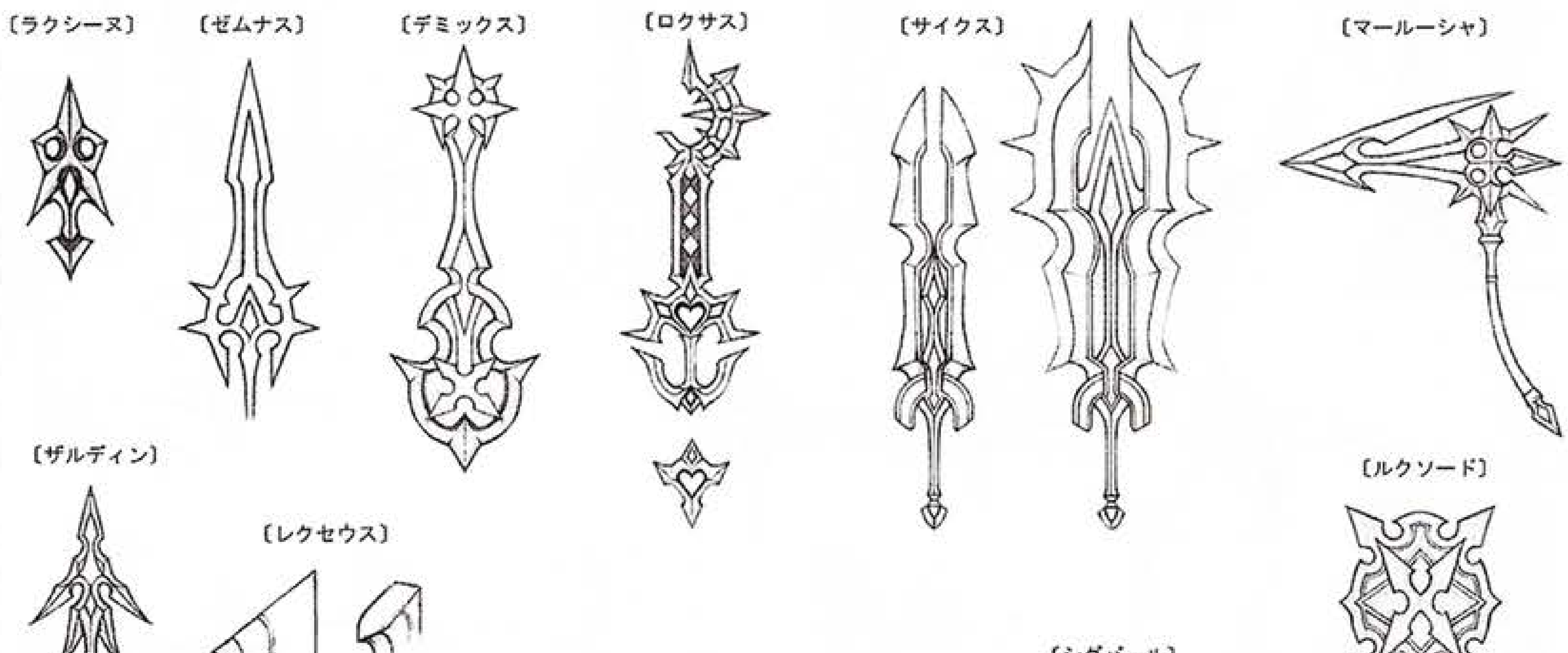
INDEX

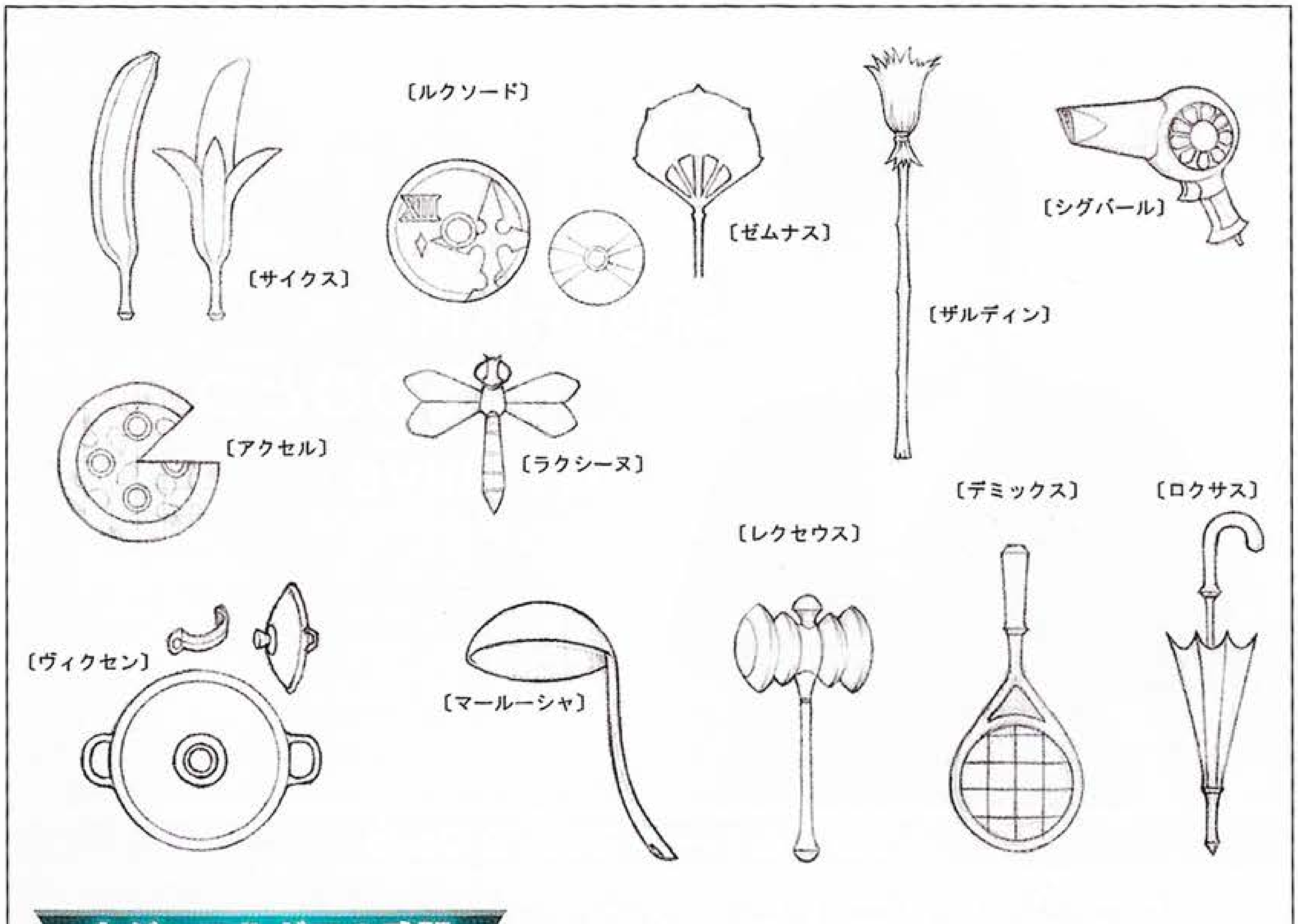
ラクシーヌ用武器 ・ナイフ

ラクシーヌ武器

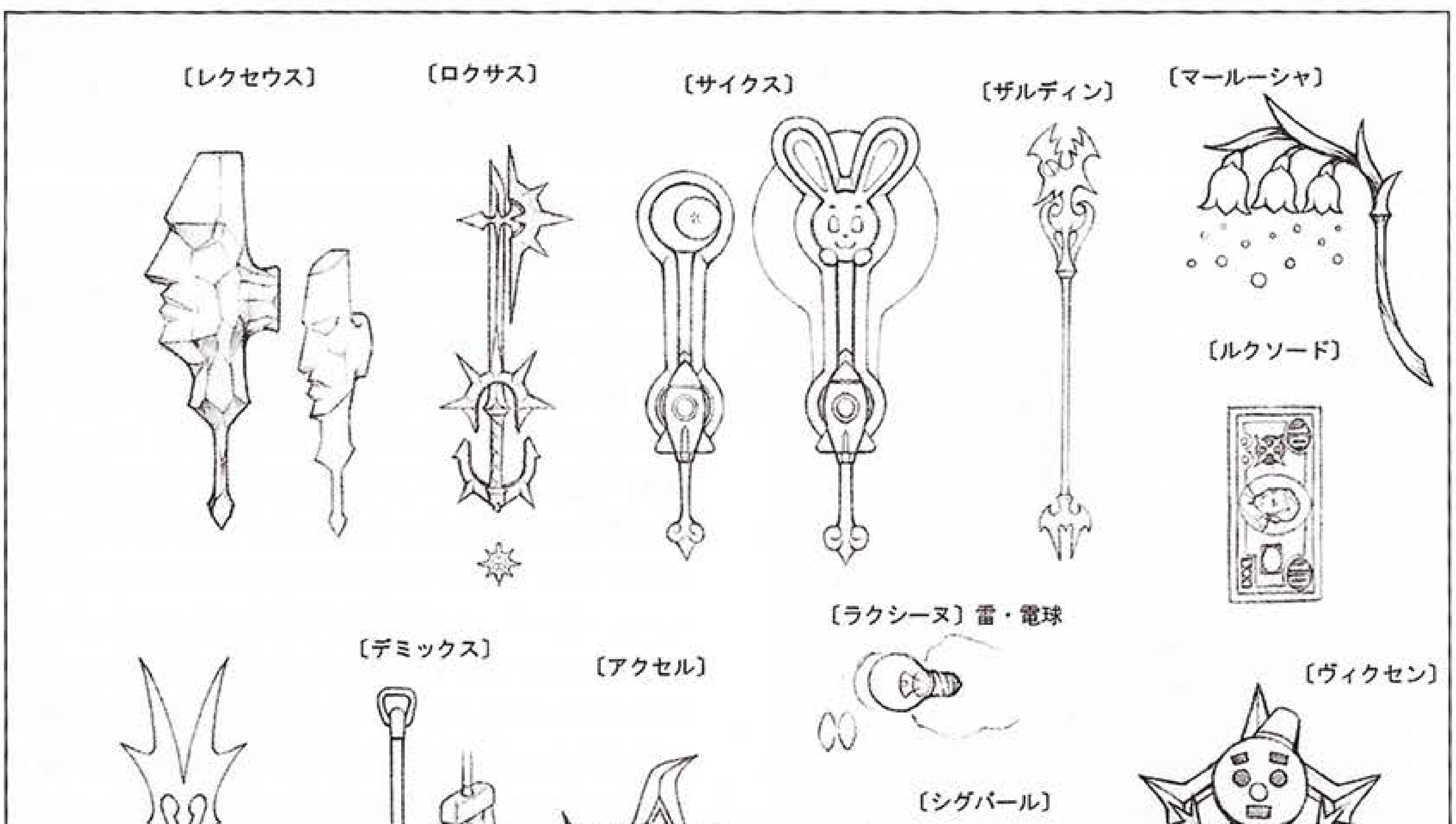


パンドラギアの武器





カジュアルギアの武器



ミステリーギアの武器

※ルクソードの武器は、最終的にデザインが変更されている



『キングダム ハーツ 358/2 Days』

野村哲也インタビュー

『KH Days』『KHコーデッド』『KH BbS』の外伝的作品群で、新たな広がりを見せている『KH』の世界。ディレクターである野村哲也氏に、今回の『KH Days』へこめた思いと今後のシリーズ展開について語っていただいた。(聞き手:山下 章)

シナリオの時間軸が決まったのはマルチプレイの内容が固まったあと

——今回の『KH Days』は、2007年秋に『KH』シリーズの新プロジェクトとして発表された3タイトルのうちの1作ですね。

野村 あの3作品は、同時に発表はしましたけど、じつは企画が立ち上がったきっかけはバラバラなんですよ。『KH BbS(※1)』はウチの社内から持ち上がった企画なんですが、『KH Days』は任天堂さんから、『KHコーデッド(※2)』はディズニーさんから、それぞれお話をいただいてスタートしました。

——そのなかでも『KH Days』が一番早くから企画が動いていたんですか?

野村 そうです。じつはニンテンドーDSが世に出る少し前から、「ぜひ『KH』を」と声をかけていただいてまして。最初にDSの仕様を聞いた段階では、いままでの考えかたがまったく通用しないハードだと思ったんです。そもそも2画面のゲーム機なんてなかったので、それをどう活用すべきか、結構悩みましたね。だから、すぐに着手したわけではなく、DSで出す意味のある『KH』の姿を模索する状態がづいていました。そしてそれとは別に、DSの機能をフル活用したまったく新しいゲームを作ろうということで『すばらしきこのせかい(以下、すばせか)』の制作がはじまり、実際にDSに触れながら『KH』の構想を練ることができましたね。

——DSで『KH』を作ると決まって、最初に考えたコンセプトは何ですか?

野村 やはりマルチプレイです。『すばせか』では、もともとそういうコンセプトのゲームではなかったので、複数人で同時に遊ぶ要素を盛りこみませんでした。だから、今回はそこを広げたいと思ったんです。あとは、ハードスペックの点から、『KHCOM』や『すばせか』のように2D表現にしようか、DSの機能に特化したシステムにしようかという案も脳裏をよぎったんですが、市場の主流がシリアスゲーム(教育をテーマにしたゲーム)になっていて、自分としてはゲーム屋の血がさわいでしまい、"ゲームらしいゲーム"という直球を投げたくなっていました。また、『KHCOM』の経験から、ファンのかたがたが望む『KH』は直球なのだろうとも感じていたので、まずは従来の本格的な『KH』のテスト版をハ・ン・ドさんに作成していただき、そのデキの良さを見て、DSでも直球の『KH』で行く決心が固まりましたね。

——マルチプレイで機関メンバーを使うアイデアは

※1……今後発売予定のPSP用タイトル ※2……配信中の携帯電話用タイトル

どんなところから生まれたのですか？

野村　歴代の『FF』のキャラクターが集まって対戦する『ディシディアFF』というゲームも制作したのですが、あの企画は、もともと『KH』で使おうと思っていたものなんです。でも、ディズニーキャラクター同士が戦う構図になるのは良くないとの判断で、『KH』では実現させずに『FF』へとシフトした経緯があって。それを考えると、今回もディズニーキャラクターをたくさん出してマルチでバトルするのは難しいだろうと思い、どうしようか悩んだすえ、XIII機関に行き着いたんです。彼らもディズニー所属ではありますけど、『KH』のオリジナルキャラクターなので大丈夫かなと。また、それぞれ属性や武器がちがっていて個性を出しやすいこともあって、XIII機関でマルチプレイを遊ぶ仕様にしました。それを決めて、今回のシナリオをどの時間軸のお話にしようか考えたときに、ロクサスが機関にいた1年間を切り取ればマルチプレイとうまくリンクするんじゃないか、と考えたんです。

——なるほど、マルチプレイの仕様から物語の時間軸へと発想が広がっていったんですね。

野村　そうです。ただ、最終的にはマルチプレイにディズニーオリジナルのキャラクターである、ドナルドやグーフィーも出てくるんですけど(笑)。彼らを入れてもいいかディズニーさんに確認したら、意外とあっさりOKをもらえて……。1対1での対戦でなければ問題なかったのかもしれませんね。

シオンの“カイリっぽさ”が強いのはミスリードしたかったから

——物語のキーパーソンとなるシオンは、どのようにして生み出されたのでしょうか。

野村　ロクサスがXIII機関を抜けたことは『KHⅡ』で描かれていましたよね。『KHⅡ』の企画を練っていた当時に、今回の『KH Days』における時間軸上のロクサスの動きも、ある程度は想定していたわけですが、「きっとロクサスは誰か身近な存在の影響で機関を抜けるに至ったんだろうな」と考えていました。で、その誰かとは、たぶん同年代の女の子だろうと。そんな流れで、シオンの存在ありきで物語を構築していきましたね。

——シオンという名前は、どなたの命名ですか？

野村　金巻さん(金巻ともこ氏：シナリオライター)です。いろんな意味が含まれていることに感心してしまい(→P.136)、即決でしたね。『KH』のシナリオは毎回複数のシナリオライターによって書かれていますが、今回も誰に頼むかはわりと悩んでいました。なにしろ、ここまでシリーズがつづいているので、『KH』の内容を理解しているかたでないとお願いできませんので。金巻さんには以前から『KH』シリーズの小説を書いていただいていて、ゲーム本編でも一緒に仕事ができればいいなと思っていたので、今回お願いしたんです。

——“14番目”のメンバーという設定には、かなり驚かされました。

野村　最初に発表したときには、驚かれるだろうなと思ってました。よく「XIII機関なのに14人目がいるのはおかしい」って言われたりしますけど、それに関しては、本編のなかでサイクスが語っています。

——シオンの外見は、どのようにデザインしていったのでしょうか？

野村　彼女がカイリと深い関係にあることは最初から決まっていたので、基本的にはカイリそのままにして、髪をちょっと変えてます。本当は髪の色を変えるだけにしようと思っていたんですが、実際にデザイン画を描いたら髪型も結構ちがっちゃいましたね。ポリゴンの3Dモデルの顔も、髪以外はカイリと同じです。だから、シオンとナミネとカイリは、3Dモデルだと髪がちがうだけで3人とも同じ顔なんですけど、意外と個性が出ていますね。

——ほかにも、シオンの声優がカイリと同じ内田莉紗さんだったり、カイリのテーマ曲のフレーズがシオンのテーマ曲にも組みこまれていたりと、ふたりのつながりを示す要素がありますよね。

野村　実際カイリとは無関係ではありませんが、どちらかと言うと、「シオンはカイリのノーバディなのか？」みたいなミスリードをしたい、という思いがあったんですよ。『KHⅡ』を遊んでいる人からすれば、そんなはずはないんですけど、逆に「ノーバディじゃないなら、シオンって何者？」とさらに混乱させる狙いもありました。そういった理由で、わ



シオンとカイリとナミネの顔は
髪以外は同じなんです

ざと"カイリっぽさ"を強めたんです。
――彼女の正体は最初から決まっていたんですか？
野村　ええ。開発がはじまったころに、自分と金巻さんと渡辺(渡辺大祐氏：シナリオスーパーバイザー)と石田(石田ゆかり氏：プランニングディレクター)でシナリオを練ったんですが、そのときから決まってました。先ほどのミスリードにも関係しますが、『KH』シリーズを知っている人なら、機関員はノーバディだと思うじゃないですか。でも本当にノーバディだとつまらないから、どんな正体にしようかと考えていったんです。
――見る人によってシオンのフードが着脱される演出は斬新でした。
野村　あれは、ぜひやりたかったことなんですよ。カットが変わるたびにフードをかぶっていたり脱いでいたりして、「あれ？」と思ってほしくて。シナリオを書き終えてから、この仕掛けを思いついて、石田のほうにイベントで仕込むように頼みました。理屈がわかるまではプログラムミスじゃないかと思われがちですけど……。『KH Days』の演出にはそんな誤解が多くて、下画面に出るソラの映像にノイズが入るのも、DSならではの演出として初期の企画書の段階から考えていたのですが、デバッグ中には「バグじゃないか」と言われましたね(笑)。

『KHⅡ』へとつなげるために 最初から想定していたラストシーン

――今回、野村さん自身がかなりの量のシナリオを書いているとうかがいましたが？
野村　本編の部分は、シナリオ打ち合わせで金巻さんにまとめていただいたプロットを参考に、最初から最後まで自分が書くことになりました。約2週間、誰にも会わず、カンヅメ状態でずっと書いてましたね。書き終えてから、金巻さんにセリフまわしなどを見てもらったり、さらにこまかい部分まで石田が調整や加筆をしたりしたものを、自分が最終的に修正して、という感じです。
――野村さんがセリフまで書くのは珍しいのでは？
野村　ここまでやったのは、はじめてです。これまでの作品では、おおもとになるプロットを書き、その流れのなかでキャラクターにどうしても言わせたい言葉があるとき以外は、セリフを入れたりはしませんでした。なので、シナリオというよりは、やはりプロットまでだったんですけど、今回は「そろそろ自分でも書いてみようかな」と思って。ただ、さすがにしんどかったですね。書き終わったときに、「二度とやりたくない」って言いましたから(笑)。
――『KH Days』のなかで、ご自身でもっとも思い入れのあるセリフはどれですか？
野村　一番最後のロクサスのひとこと、かな。そこにたどり着くために、すべてのセリフを書いてきたので。ロクサスが走っていくあのラストシーンは、最初から考えていたんですよ。『KHⅡ』が、今回のラストシーンでロクサスが走っていった先の場面からはじまるので、うまくつなげられたかなと思ってます。『KH Days』は、そうやって要所要所でうまくつながっていった感触はありました。
――『KH Days』のセリフのなかには、過去のシリーズ作品で出てきたものがいくつかありますよね。
野村　ええ。そういう仕掛けが好きなので、「あっ、これはあのときのだな」と思えるようなものは、よく入れますね。たとえば、『KHⅡ』の冒頭部分と『KH

やっぱり 哲さんに聞け！ 『キングダム ハーツ 358/2 Days』 シナリオの謎

これまでの謎の回答と同時に、『KH BbS』への伏線も無数に織りこまれた『KH Days』。シオンの正体や「計画」の全貌を含め、物語中の難解な部分を野村氏に尋ねてみた。
（聞き手：大野優子）



――今作のカギとなる「レプリカ計画」は、ロクサスが機関入りしたことで立ち上がったのですか？
野村　いえ、それよりも前です。そもそもレプリカの研究はヴィクセンが個人的に進めていたのですが、機関の目的でもある"人の心のキングダムハーツ"の完成にはハートを回収できるキーブレード使いが必要だということで、キーブレードの勇者をコピーする計画に移行したわけですね。「レプリカ計画」を誰が知らされ、誰が知らされていなかったのかは、任務の内容によるちがいでしかありません。
――シグバールは知らされていなくても自分で気づいたようですね。
野村　シグバールは、『KHⅡFM』でも「目覚めの部屋」についてゼクシオンに探りを入れているように、ひとりでいろいろ調べているんです。彼については『KH BbS』でさらに語られます。
――シグバールの目にはシオンは"彼"に見えているわけですが(→P.491)、それと同時に女性のようなあつかいもしているのは？
野村　まず、シグバールにはつねに"彼"に見えているのではなく、あの瞬間、そう映った感じです。いつもは、ロクサスが女の子の姿を重ねて見ているから、それに合わせているだけですね。ロクサスに疑問を持たせても意味がないですし、そもそもシグバール自身は「ぷーちゃん(人形)」という前提で接してますから、彼の性格的にもふざけてるようなものです。
――物語中でロクサスとシオンは何度か倒れますが、それにはソラが影響しているのですか？
野村　最初はよりソラに近い存在であるロクサスがソラの現在の状態の影響をじかに受けていますが、のちにシオンにもその傾向は現れます。ふたりはソラの力を共有しているので、一方が強い力を得れば片方が弱体化して倒れてしまったりして、完

Days』をくらべると、同じセリフが出てきたり、友だちと海に行く約束が共通していたりする。これは、「『KHⅡ』の冒頭部分は、ロクサスの記憶から形成されたデータの世界だ」と知っている人に、いろいろと想像してもらう余地として用意しました。今回は、これまでのシリーズ作品をやっていない人にも遊んでもらうことを意識して作っていったんですけど、シリーズをずっと遊んできた人たちに向けても想像がふくらむ要素を入れてあります。

——シーソルトアイスがあれだけフィーチャーされているのも、そんなところから?

野村　RPGとしては珍しいのですが、今回は日常を描いていますから、あまりドラマティックな毎日にはしていないんですよ。そういう日々を通して築かれていく関係性の物語ですので。だから、これまでのシリーズのような変化の多い冒険を描くのではなく、日々のくり返しのなかで、1日のシメとして、毎日時計塔での会話で終わる形にしたかった。でも、あそこに集まって何も持たずに話してる状況がピンとこなくて、じゃあアイスを食べさせようかな、と思ったんです。

プロットを閃いても予想どおりの展開にならないように考え直す

——ストーリーモードがDAY 255の会話シーンからはじまるのは、なぜでしょうか?

野村　それにはふたつ理由があって、ひとつ目はちゃんとした会話でストーリーをはじめたかったからです。ロクサスは、物語の最初のころはあまりしゃべらないので、先の日付のシーンを冒頭に持ってきました。もうひとつの理由は、楽しげに会話してるけど待っている誰かがこない、というシーンを見せて、「これはどういうことだろう」とプレイヤーのかたに疑問や不安から入ってほしかったからなんです。シリーズを知っている人なら、プレイする前から「『KH Days』はいろんな謎が秘められたゲームだ」とわかっているでしょうけど、今回はじめて遊ぶ人にはまったく知識がない。そんな人にも、疑問を持つところからスタートしてほしかったんです。

——野村さんが手がけた作品には、そういった謎の数々がシナリオ中に散りばめられているものが多いですよね。

野村　それは意識しています。自分でプロットを書きながら、つぎのシーンがパッと閃いちゃうと、あえてそうではない別の展開を模索したりするんですよ。「この人物の正体は、こうするのがいいだろう」と思いついても、予想どおりだとつまらないので、じゃあ誰にしようかとかなり熟考しますね。何かしらの驚きを用意したい、気になることをつねに残しておきたい、と考えながらプロットを書いてます。

——『KH』シリーズでは、謎の解明をほかの作品に持ち越して、プレイヤーの興味をひくように展開させてますよね。

野村　ええ。でも、それは諸刃の剣で、シリーズをつづけて遊んでいる人以外には入りづらい印象を与えてしまうかもしれませんから、そうならないように、つねに気を使いながら作っています。間口の広さはいつも意識していて、たとえば今回の作品では、主人公のロクサスは記憶がないので、『KH』シリーズをはじめて遊ぶ人には、ロクサスと一緒に世界のことを学んでいってもらえるようにしたつもりです。それと同時に、ゲーム的に前作からどうリセッ

全なバランスを保たなければ成り立たない関係なんです(※具体的には右の枠内を参照)。

——DAY 96でシオンがふたたびキーブレードを使えるようになった理由は何でしょう?

野村　連日ロクサスと一緒にミッションを行なったうえ、彼のキーブレードを使用したことで、力の再コピーが完了したんです。この瞬間、ふたりのバランスが完全に保たれたわけですね。

——シオンは『KHCOM』のリク=レプリカに似た立場ですが、彼とちがって、自分が作られたものだとは知らず、最終的に選ぶ道もまったくちがいますね。

野村　リク=レプリカはリクがモデルですが、シオンの場合はソラの記憶のなかのカイリがもとになっているうえ、最初から何かを模倣して生み出されたというよりは、ロクサスの力を吸収して変化していく素体として生み出された感じですから、レプリカとはいえ別物ですね。「シオンとロクサスが最終的に戦う」というのは開発当初から決めていたものの、そこに至るまでのシオンの葛藤をどのように描くかは迷いました。最初は、リク=レプリカのようにシオンが「自分が本体だ」と主張してロクサスと戦う流れにするプロットが自分のもとにきたのですが、スタッフ内で「シオンはいい子のままにしたい」との意見が多かったため、シナリオ化のさいに自分のほうで現状の形に書き直しました。

——DAY 356で、倒れたシオンとともにアクセルが帰還したのち、ゼムナスがシオンを連れていきますが、あのあと何かがあったから、翌日シオンがロクサスと戦うことになったんでしょうか?

野村　いいえ。シオンはそれまで独自にいろいろ調べているから、あの時点でゼムナスの思惑をすでに知っ

次ページへつづく

ロクサスとシオンの異変の原因

DAY 26●ロクサスが倒れる
➡ソラの記憶の改変が進んだため

DAY 74●シオンがキーブレードを使えなくなる
➡ロクサスが目覚めたことで、彼から吸収した力が逆流したため

DAY 193●ハートレスに敗れて寝こんでいたシオンが目覚め、任務中に倒れるもすぐ起き上がる
➡寝ているあいだにソラの記憶がロクサスを通じて流れこみ、「記憶がつながった」ため

DAY 297●ロクサスが倒れる
➡ソラが滞在していた忘却の城に出向いた結果、「本体」に近寄りすぎたため



タイトルの「358/2 Days」で **物語の答え**を明かしていました

トするかについても、毎回悩まされます。たとえば「『KHⅠ』でソラをレベル100にしたのに、なんで『KHⅡ』ではレベル1の弱い状態ではじまるんだ」と思われても、ゲーム的にはどうにもならないですからね。なので、『KHCOM』で、ソラたちの記憶をめぐる物語というのを利用して、能力を失ってリセットされる形にしたんです。

——野村さんは、各ワールドでのストーリーにはタッチしていないのですか?

野村 「それぞれのワールドで任務を終えて帰るだけではなくて、ロクサスが何らかの思いを得るようにしてほしい」と開発初期の段階で希望を伝えましたが、あとは金巻さんや石田にまかせてました。直接手は入れませんが、プロットをチェックして、シナリオ化するときの修正要望を伝えるような関わりかたですね。基本的に機関のメンバーは目立った動きをとれないので、ほかのキャラクターのやり取りを遠くから見たり、接触しても大丈夫な相手と話をしたりして、そこから何かを感じ取るという描きかたになってます。

——ビーストキャッスルのように、『KHⅡ』へとつながる内容になっている部分も多いですが、これは野村さんからの指示なのでしょうか?

野村 いえ、最初にたたき台となるプロットをもらったときから、あのような内容でした。『KHⅡ』とのからみで言えば、ピートには助けられましたね。今回、ドナルドやグーフィーを出せないから、各ワールドを目立って渡り歩かせられるディズニーキャラクターがいなくて困ったんですけど、ピートを『KHⅡ』に出しておいて本当に良かったです(笑)。

いろいろと想像してほしい「358/2 Days」に秘められた意味

——今回のストーリーモードは1日ごとのミッション形式になっていますが、これはどんな発想から生まれたのでしょうか。

野村 携帯ゲーム機なので、1回のプレイがサクッと終わるものにしたかったんですよ。ゲームシステ

前ページより

ているんです。でも、このままではゼムナスの計画の上で動かざるを得ないので、もう自分がロクサスに倒されて消えるしかないと考えたわけですね。ゼムナスがシオンを連れていったのは、シオンにロクサスと戦うための力を増幅させる「姿」を与えようとしてのことです。

——DAY 322でサイクスが「あと数日で3台すべての稼働が可能」と言いますが、これはシオン戦に登場する機械を指すのですか?

野村 そうです。あれを使ってソラが訪れた地に眠る彼の記憶を吸収して、ゼムナスに与えられた「姿」になったシオンに送りこみ、彼女の力を増幅させたんです。

——シオンが最後に「キングダムハーツを解放して」とロクサスに頼むのは、ソラとカイリの記憶が影響してのことですか?

野村 そうですね。シオンの根底にはソラたちの記憶があるので、「世界を乱させまい」という彼らの意志に近いものを持っています。ただ、機関の計画をソラが知るのはこのあとですから、厳密にはソラの意志というわけではありません。ハートレスから解放された心はもとの場所にもどるべきなのですが、機関が捕らえると、本来もとの姿にもどるべき人たちがもどれずにとらわれているのと同じことになり、それが『KHⅡ』でも読み解けた「"キングダムハーツ"の完成が招く実害」です。シオンはそのことに気づいたわけですけど、ロクサスに説明するだけの時間が彼女には残されていませんでした。

——ロクサスはシオンに言われたとおりに"キングダムハーツ"を解放しに行こうとしますが、リクは「お願い、ロクサスを止めて」というシオンの声に従ってロクサスを止めようとしますよね?

野村 順を追って解説しますと、まず、ロクサスがキーブレードをリクに投げ渡し、そこでシオンのビジョンが流れるのは、ロクサスのなかにわずかに残ったシオンが「ロクサスを止めてほしい」と願った影響でロクサスがそのような行動に出たことを意味しています。リクに渡したキーブレードの名前も、シオンが関係していることを示唆しています。シオンとしては、"キングダムハーツ"は解放してほしいけど、真正面からロクサスがゼムナスに無謀な戦いを挑んでも返り討ちにあうのが目に見えていたため、リクに「ロクサスを止めて」と願ったという流れですね。

——それより前に、アクセルに「ロクサスを守って」と頼んだのはどういう意図によるのでしょう?

野村 最終的には自分もロクサスもソラの記憶をもとにもどすためには消える運命だけれど、DAY 356でナミネに「ロクサスはまだ、すぐには難しいと思う」と言っているように、その時期がくるまではゼムナスからロクサスを守っていてほしいということです。

ム的にも、長い期間で少しずつプレイを積み重ねていくような作りにしたかったんです。1回のプレイが長いと、目や手も疲れてしまいますからね。

――ひとつのミッション自体は短いですけど、数は多いですよね。

野村　はじめは358日全部に1個ずつミッションを入れる予定だったんですが、さすがにしんどいだろうから半分の150個くらいにしよう、と話していたんです。でも、シナリオを書いていくうちに、それでもミッションが多すぎると思って、自分でもどんどん減らしていきました。その後も企画スタッフたちがしぼりこんだんですが、完成したものを遊んでみたら、まだ多いかもと感じるくらいだったので、最初の予定どおりだと、どうなっていたことか(笑)。

――パネルシステムも野村さんのアイデアだそうですね。マルチプレイで使うほかのキャラクターに能力を移せる画期的なシステムだと思いました。

野村　自分自身が面倒くさがりというのもありますが、マルチプレイで使えるキャラクター全員をイチから育てさせるのを避けたかったんですよ。というのも、ディズニーキャラクターであるⅩⅢ機関のメンバーは、同じキャラクターがふたり存在してはいけないので、マルチプレイでは同じメンバーを同時に使えない。そうすると、自分と同じキャラクターしか育てていない人とはマルチプレイが十分に楽しめなくなってしまう。つまり、同キャラ対戦ができない前提だったので、キャラクターごとに育てるシステムではなく、ステータスをそのまま移動できる仕組みを考えたわけです。

――ちなみに、ルクソードの武器「究極幻想13」は、野村さんが名前を決めたとうかがいましたが?

野村　『KH』に関してはすべての名称もチェックするんですが、いつも企画スタッフから候補名がいくつか送られてくるんですよ。今回はその候補のなかに「究極幻想」とか「ⅩⅢ幻想」みたいなものがあったので、それをくっつけただけです。まあ、お遊びの武器だったから、いいかなと。ただ、ローカライズ(海外版の翻訳作業)の段階で、「そのまま訳すと『ファイナルファンタジーⅩⅢ』になりますけど、いいですか?」と聞かれて、それはダメだって答えた記憶があります(笑)。

――もうひとつ、これは誰しも気になることだと思いますが、タイトルの「358/2 Days」にはどんな意味がこめられているのでしょうか?

野村　インタビューを受けるとかならず聞かれる質問ですね(笑)。これについては、答えはあるんですけど、明かさないほうがいいかなと思ってます。まあ、少し解説しますと、分数の「/2」を英語では「オーバーツー」と読みますが、日本語的によく使われる「超える」を表現した「オーバー」ではありません。358日をふたりでわけて共有していた、という意味で「/2」がついているわけですけど、そのふたりが誰と誰なのかは、いろいろと想像してください。プレイの前後では、思い浮かべる人物が変わってくるかもしれません。

――「358 Days」にあと1週間足すとちょうど1年になるというのは、やはり……。

野村　『KHⅡ』をご存じのかたには、これが約1年のカウントダウンの物語でもあることはわかると思います。もちろん、足りない1週間の秘密も。だから裏を返せば、今回の物語の答えを「1年に7日足りない358日を、ふたりでわけていた」とタイトルで

――リクはナミネから「ソラの記憶をもとにもどすにはソラのノーバディとシオンを消さねばならない」と言われ、彼らを倒す役目を引き受けますが、ロクサスがその「ソラのノーバディ」であることには、戦ってからはじめて気づいたのですか?

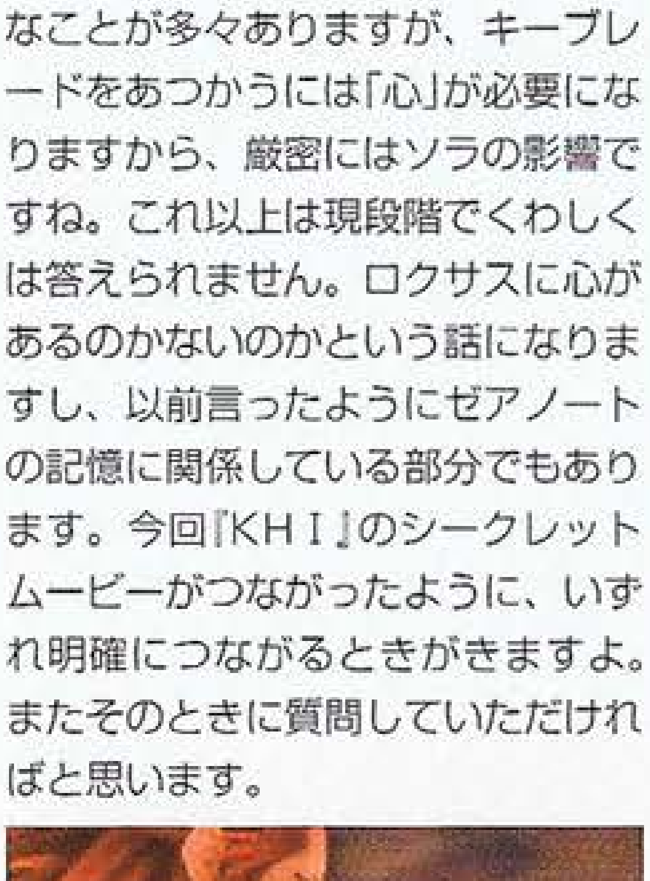
野村　リクがそう確信したのは、フードを取ったロクサスの顔を見て、ロクサスが自分の呼びかけに答えた時点です。それまでは半信半疑といったところでしょうか。キーブレードを使うシオンと出会ったとき、単純にシオンがソラやカイリのノーバディだと思ったりはしなかったように、ロクサスが何者かも、すぐには確証が持てなかったんですね。だからロクサスに敗れたことで、彼がシオンのようなマネごとではなくキーブレードを使いこなすことに驚き、そして呼びかけたわけです。リクとしては、「自分の親友のノーバディがいる」という事実を信じたくない部分もあったでしょうから。

――レプリカ計画の当初の予定では、ロクサスを消すつもりはなかったのですか?

野村　はい。ふたりの力がバランスよく保たれていることが当初の計画ですから、そうであれば消す必要はなかったんですが、最終的にはシオンが力を吸収しすぎたため、ロクサスが不要になっていったんです。ただ、右往左往していたのは下の者たちだけで、ゼムナス自身は"キングダムハーツ"の完成という目的さえ達成できればいいと考えています。忘却の城の計画も、本来はロクサスを使いつつソラも利用するつもりだったのが変更になりますし、眠っているのが好都合だったソラが『KHⅡ』で目覚めたら、それはそれで利用していきますし。

――ロクサスが最後にキーブレード二刀流になったのは、シオンのぶんを手に入れたからですか?

野村　物理的にシオンのキーブレードをロクサスが受け継いだわけではないですけど、シオンによってロクサスが覚醒したという感じでしょうか。『KH』では理由や伏線が複合的なことが多々ありますが、キーブレードをあつかうには「心」が必要になりますから、厳密にはソラの影響ですね。これ以上は現段階でくわしくは答えられません。ロクサスに心があるのかないのかという話になりますし、以前言ったようにゼアノートの記憶に関係している部分でもあります。今回『KHⅠ』のシークレットムービーがつながったように、いずれ明確につながるときがきますよ。またそのときに質問していただければと思います。



先に明かしてはいるんです。しかし、その答えが果たして正解なのか？　自分としては、プレイし終えたときに、もう一度その意味をあれこれ考えてもらえるタイトルをつけたかったんですよ。

『KHコーデッド』と『KH BbS』を経て『KHⅢ』へとつづく今後の展望

——『KH Days』と同時に発表されたほかの2作品についてもうかがいたいのですが、まず『KHコーデッド』は配信がはじまりますね。

野村　ええ。『KHコーデッド』は、ゲームの構造がちょっと変わった形になってます。ミッキーたちがモニターを通してデータの世界を見ていて、プレイヤーはそのデータ世界のなかでソラを操作していく、という構成なんですよ。物語としては、現実世界とデータ世界のふたつで展開していくわけですが、ミッキーのいるところから話がはじまり、データの世界でプレイして、シメはかならずミッキー側のエピソードで終わる、と。配信形式ということもあり、毎回つづきが気になる連続物のドラマ感覚で楽しめると思います。

——かなりボリュームがあるそうですが……。

野村　1話目はチュートリアルがメインになっていますが、2話目以降の各ワールドは、手応えのあるものになっています。2009年6月から配信がはじまって、ひと月ごとに新しいワールドが追加されていき、少なくとも年内はつづける予定です。

——もう1作の『KH BbS』はいかがですか？

野村　『KH BbS』は、これまでのシリーズがいったん集約される重要な物語で、すでにシナリオのボリュームが、主人公の3人ぶんを合わせると『FF』のナンバリングタイトルと同じくらいまで大きくなってます。今回の『KH Days』にも、『KH BbS』への伏線が入っていますが、それ以外にもいままでのいろんな疑問点に符合していて、プレイすると「なるほどな」と感じてもらえると思いますよ。過去に登場したオリジナルキャラクターたちも、ぞくぞくと出てきますし。

——これまでに謎だったことが、『KH BbS』でわかるようになっているわけですね？

野村　おそらく、いろんな謎の意味がわかりつつも、先の展開が気になるような終わりかたになると思います。まあ、お話としては、これまでのシリーズ中で一番過去の出来事なので『KHⅠ』につながるんですけど、『KH BbS』の主人公3人は、これまでのシリーズには出てきていないキャラクターですよね。彼らが最終的にどうなるのか、もちろんゲームのなかで描かれますが、ゲームが終わったあとには、さらにその後の想像がふくらむと思います。

——となると、『KH BbS』と『KHⅠ』のあいだをつなぐ新作というのもありうるわけですか？　ひょっとして、それが『KHⅢ』になる可能性も……？

野村　どうでしょうね。『KH』シリーズの今後の展開は、一応頭に浮かんでますよ。まだ『KH BbS』も発売されていないし、具体的に考えるのはもう少し先でもいいかなと思ってましたが、最近まわりから「『KHⅢ』はまだか」と言われ出したので、「『FFヴェルサスXIII』で忙しいんだけどなあ」と思いつつ、そろそろ構想を具体化しようかと考えはじめている状況です。ただ、つぎの作品が『KHⅢ』になるとはかぎりませんが。

——何になるんですか？

野村　それはまだ言えませんけど、外伝というよりは正史です。この前、こんなふうに考えているとプロデューサーに伝えたら、「何それ？」って言われたくらい、謎の『KH』です(笑)。それとは別に、『KHⅢ』も考えてはいますけどね。

——今後のシリーズ展開がますます楽しみになってきましたが、まずは『KH Days』を含めた3作品が出そろってからですよね。

野村　ええ。この3つの作品には新しい『KH』を模索するというテーマも含まれていて、そのうちのひとつの答えが『KH Days』なんですよ。なので、これまでの『KH』とはちがう雰囲気になっていて、それに対するプレイヤーのかたの反応が気になるところです。とくに、複数人で遊べる『KH』は今回がはじめてですから、ぜひマルチプレイを試してみて、感想を聞かせてほしいですね。あと、今回はじめて『KH』に触れた人も多いと思うんです。友だちにマルチプレイを誘われてやってみたとか、DSで出たから興味を持ったとか、そういったかたは、ぜひシリーズのほかの作品も遊んでみてください。もちろん、以前からファンだったかたには、今後も応援していただけるとうれしいです。みなさんの支持があるからこそ、『KH』シリーズがここまでつづいてきたわけで、これからも期待には応えていきたいですね。

(2009年5月27日 スクウェア・エニックスにて収録)

『KHⅢ』のことも考えてはいます



野村哲也
TETSUYA NOMURA

ディレクター＋コンセプトデザイン＋ストーリー

自分だけが知っている本作の秘密

ロクサス役の内山昂輝君は、ボイス収録の最終日に「もうこれでロクサスは演じられないんだ」とすごく寂しがってました。まあ、内山君はつぎの作品にちがうキャラクターで出演してもらってますけどね。

ココが気になる!
『KH BbS』へつづく謎

前ページまでの野村氏のインタビューにもとづき、『KH BbS』へと残された謎をまとめてみた。

? ロクサスとヴェントゥスのつながり

DAY 353でシグバールがシオンの顔として見た姿は、『KH BbS』の主要人物とされている、ロクサスそっくりの少年ヴェントゥス。ロクサスの力を吸収したシオンがヴェントゥスに見えたということは、ロクサスとヴェントゥスには深い関係が?



⬆どうしていつも自分をにらむのかと、"ヴェン"に向かって呼びかけるシグバール。



⬆シグバールをにらんでいたという「アイツ」も、ロクサスではなくヴェントゥスを指す?

? 残る5人の機関員の名前

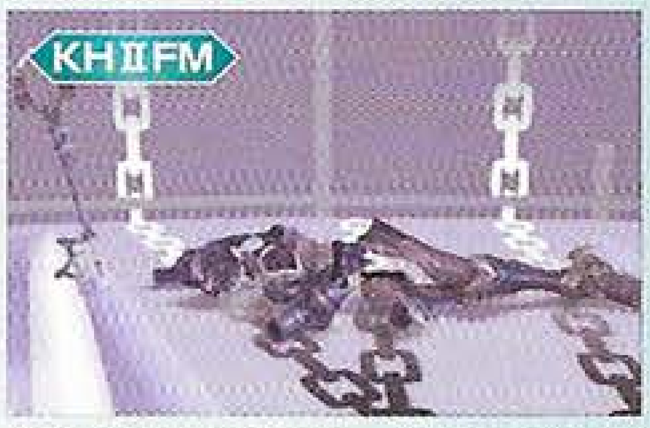
今作ではアクセルの本来の名前が判明したものの、サイクスやNo.9～12の名前はいまだ謎のまま。彼ら5人の機関員が人間だったころの名前は、いずれ明らかになるのだろうか?



⬆機関を作った6人とロクサス、アクセル、シオン以外のメンバーの本来の名は現状不明。

? ゼムナスが探す「部屋」

ゼムナスは忘却の城にあるらしい「目覚めの部屋」を探しており、サイクスやシグバールもそれを知っている。『KHⅡFM』に登場した「眠りの部屋」と対をなし"もうひとりの友"が眠るという、この部屋の秘密とは?



⬆『KHⅡFM』では、「眠りの部屋」内のアクアのものとおぼしき鎧に「友」と呼びかけていたゼムナス。



⬆DAY 27で倒れたロクサスを見たゼムナスは「お前はまた眠るのか」とつぶやくが……?

? アクセルとサイクスの「計画」とは

アクセルとサイクスが旧知の仲で、アクセルが忘却の城で古参メンバーを始末したのはサイクスを「上」へ行かせるためだったことが、今作で判明した。では、彼らの計画とはいったい?



⬆『KHⅡ』では対立するふたりだが、もとは同じ計画のために動いていたようだ。

? キーブレードが使える原理

今作のロクサスはDAY 358ではじめて二刀流となる。前日にもうひとりのキーブレードの使い手、シオンと戦って勝利したことを考えると、シオンのものが使えるようになったように思えるが、ほかにもまだ理由があるらしい。野村氏いわく、「キーブレードが使えるようになる仕組みが『KH BbS』で明らかになる」とのことだが……?



⬆最後に二刀流となるロクサス。『KHⅡ』でカイリがキーブレードを使えた理由も、『KH BbS』でわかるという。

? ロクサスの"心"

人間のような喜怒哀楽を見せ、「じつは心があるんじゃないか」とアクセルにも言われるロクサス。ほかの機関メンバーも、感情的としか表現できないようなふるまいを幾度か見せる。"心なき者"ノーバディであるロクサス、そして機関員には、本当に心がないのだろうか。それを知るためのヒントが、『KH BbS』にも出てくるというが?



⬆シオンが消えるのを見て涙を流すロクサス。泣くことができるのは、心があるからでは……?

さくいん

キングダム ハーツ 358/2 Days アルティマニア
KINGDOM HEARTS 358/2 Days ULTIMANIA

※武器名やパネル名の最後についている「+」、「©」、丸数字は省略している

SE-MOOK

キングダム ハーツ 358/2 Days アルティマニア

©Disney.
"Tim Burton's The Nightmare Before Christmas" ©Disney
Developed by SQUARE ENIX/h.a.n.d.©1990,2009 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved.
SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co.,Ltd.

STAFF

企画・制作
株式会社スクウェア・エニックス【http://www.square-enix.com/jp/】
編集長　是枝良昌
編　集　鈴木和夫／鷲塚明日香／大矢和裕
制作業務　阿部謙一／飯坂佳裕／大岡俊裕

編集・執筆
株式会社スタジオベントスタッフ【http://www.bent.co.jp/】
山下　章（Director／インタビュー聞き手）
大出綾太（Sub-Director／イラストギャラリー／インタビュー構成）
山中直樹（プレイヤーキャラクター）
板場利光（シナリオ&ミッション／キャラクター解説／インタビュー構成）
小石朋仁（エネミー）
白川大輔（エネミー）
大野優子（巻頭部分／キャラクター解説／シナリオ豆知識／インタビュー聞き手&構成）
大出啓太（シナリオ&ミッション／シークレット35.8）
木村昌弘（ゲームシステム／シークレット35.8）
中谷　薫（プレイヤーキャラクター）
志賀　修（パネル&アビリティ／シークレット35.8）
末崎進一（ゲームシステム／シークレット35.8）
澤田真之（シナリオ&ミッション／キャラクター解説／シークレットレポートガイド／インタビューSupport）
豊田知行（シナリオ&ミッション／シークレット35.8）
白崎正悟（シナリオ&ミッションSupport）
加藤京子（Editorial Support）

カバーデザイン
株式会社ブランケット・プロジェクト
島田忠司／門倉徳映

デザイン・DTP
株式会社ウァン【http://www.wan-inc.com/】
神田奈保子／堂　和昌／奥野良子／
金子真呼／井村　旬／渥美沙弥香

マップイラスト制作
高橋政輝

撮影
有限会社ハンド・メイド【http://www.handmade.co.jp】
柴泉　寛／山崎　剛／栗原茉莉

協力
株式会社スクウェア・エニックス
『キングダム ハーツ 358/2 Days』開発チーム
株式会社ハ・ン・ド

協力・監修
ディズニー・インタラクティブ・スタジオ

株式会社スクウェア・エニックス
『キングダム ハーツ 358/2 Days』開発チーム&宣伝部



2009年7月16日　初版第1刷発行

発行人　田口浩司
発行所　株式会社スクウェア・エニックス
〒151-8544　東京都渋谷区代々木3-22-7
新宿文化クイントビル

印刷所　凸版印刷株式会社

<書籍内容についてのお問い合わせ>
書籍編集部　03-5333-0879
月～金曜日12:00～18:00(祝日及び弊社指定休日を除く)
<販売・営業についてのお問い合わせ>
出版営業部　03-5333-0832
月～金曜日10:00～18:00(祝日及び弊社指定休日を除く)

ゲームの攻略方法やデータなどのご質問については、お答えしておりません。また、攻略以外のお問い合わせの場合でも、ご質問内容によってはお答えできない場合がございますので、あらかじめご了承ください。
※通話料はお客様のご負担になります

乱丁・落丁本はお取り替え致します。大変お手数ですが、購入された書店名と不具合箇所を明記して、弊社出版業務部宛にお送りください。送料は弊社負担でお取り替え致します。ただし、古書店で購入されたものについては、お取り替えできません。

本書の内容の一部あるいは全部を無断で転載、複写、複製することは、著作権者および出版者の権利侵害になります。

定価はカバーに表示してあります。

2009 SQUARE ENIX
Printed in Japan

ISBN978-4-7575-2578-8 C9476 雑誌62012-05

NINTENDO DS・ニンテンドーDSは任天堂の登録商標です。
Trademarks registered in Japan.
意匠登録 第1259804号、第1260043号

"アルティマニア"は株式会社スクウェア・エニックスの登録商標です。

DISNEY SQUARE ENIX

KINGDOM HEARTS 358/2 Days

スリー ファイブ エイト デイズ オーバー ツー

ISBN978-4-7575-2578-8

C9476 ¥1600E

9784757525788

1929476016003

SQUARE ENIX

定価:本体1,600円+税

雑誌 62012-05